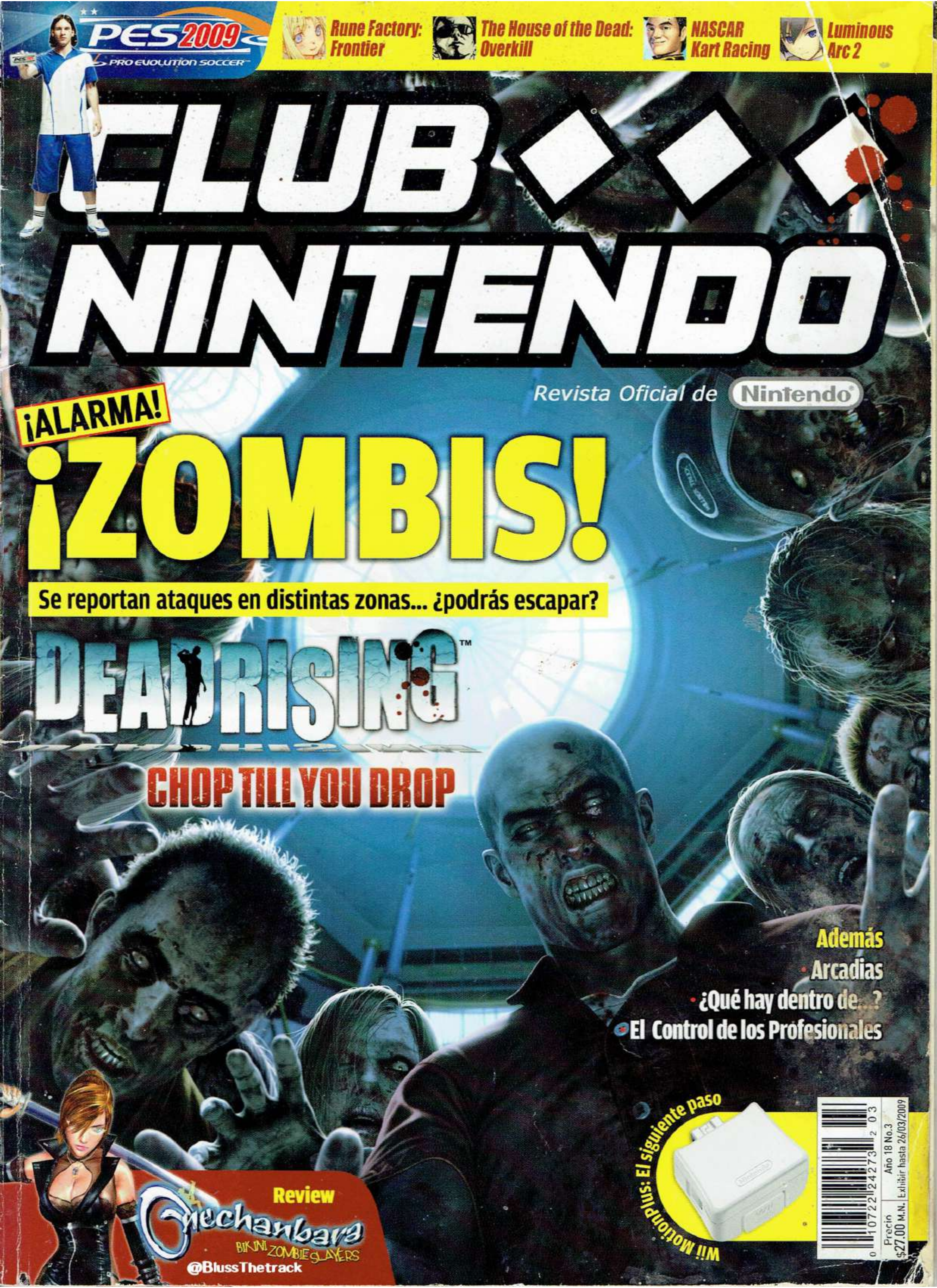

PES 2009
PRO EVOLUTION SOCCER
Rune Factory: Frontier
The House of the Dead: Overkill
NASCAR Kart Racing
Luminous Arc 2
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
¡ALARMA!
¡ZOMBIS!
Se reportan ataques en distintas zonas... ¿podrás escapar?
DEAD RISING
CHOP TILL YOU DROP
Además
· Arcadias
· ¿Qué hay dentro de...?
· El Control de los Profesionales
Wii MotionPlus: El siguiente paso
Review
Onechanbara
BIKINI ZOMBIE SLAYERS
@BlussThetrack
0 10722 24273 2 03
Precio $27.00 M.N.
Año 18 No.3
Exhibir hasta 26/03/2009



LIMPIEZA ES SALUD. DE VENTA EN AUTOSERVICIOS Y FARMACIAS DE PRESTIGIO.

SUMARIO



ESTE MES REVISAMOS





El Control de los Profesionales

No hay mejor género para competir con nuestros amigos que el de las peleas, pero ¿te has preguntado si realmente eres bueno en él? En este artículo encontrarás varios consejos para que disfrutes y mejores en estos títulos. 40

Arcadias: Fatal Fury -La saga-



En el mundo de las Arcadias existe infinidad de series, pero pocas han logrado la fama y trascendencia que tiene **Fatal Fury**, una franquicia qué sigue dando de que hablar debido a su excelente historia. Disfruta de este especial que te hemos preparado. 62



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR EJECUTIVO
Paco Cuevas Almazán

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Javier Fernández

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
José de Jesús Cabrera "Takao"

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Víctor Hugo Salas Martínez

TRÁFICO
José G. Navarro Fermoso

DIRECTOR GENERAL INTERNACIONAL / VICEPRESIDENTE
Rodrigo Sepúlveda Edwards

DIRECTOR DE UNIDAD DE NEGOCIO
Gonzalo Solórzano

VENTAS DE PUBLICIDAD

DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD
María Esther Flores Luna
Enrique Matarredona
Héctor Lebrija Guiot

DIRECTOR DE MARCAS
Ernesto Sánchez Castañeda

COORDINADOR DE VENTAS
Gabriela Luna

GERENTE DE VENTAS
Alberto Balbín

EJECUTIVO DE VENTAS
Rubén Sánchez

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

MARKETING Y PUBLICIDAD

COORDINADORES DE MARKETING
Bertha Garabana Torres

CIRCULACIÓN

DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morett

COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas

COORDINADOR EDITORIAL TELEVISA INTERACTIVO
Mauricio Luna Flores

ESPACIOS CREATIVOS

DIRECTOR
Luis Hernández Martínez



TELEVISA PUBLISHING & INTERACTIVE MEDIA

CEO
Eduardo Michelsen

EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Rodrigo Sepúlveda

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

VICEPRESIDENTE COMERCIAL MÉXICO
Ricardo López Íñiguez

ivm Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 18 N° 3. Fecha de publicación: Marzo 2009. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de mayo de 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Íñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888

EDITORIAL

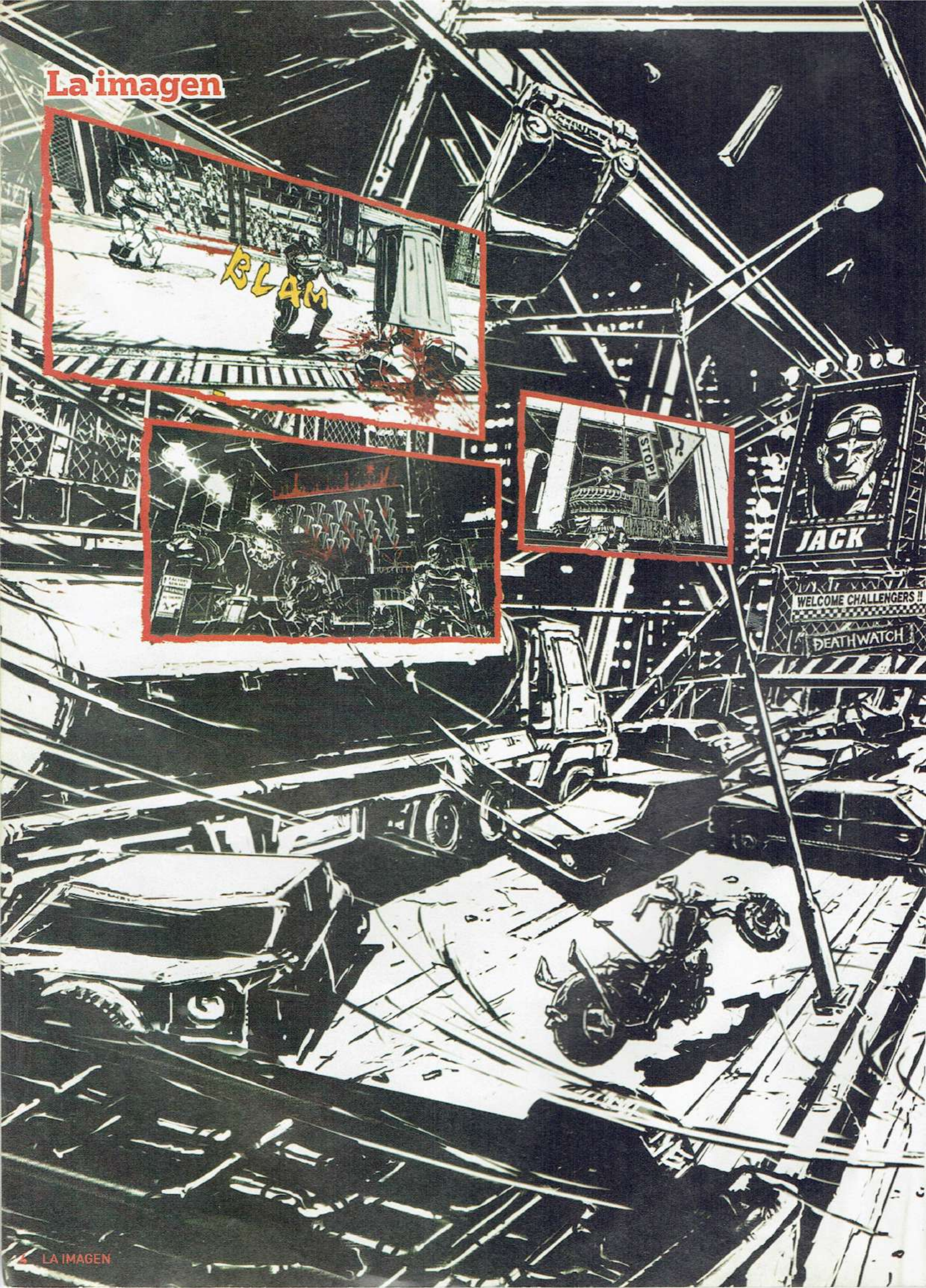
AÑO XVIII No. 3 MARZO 2009

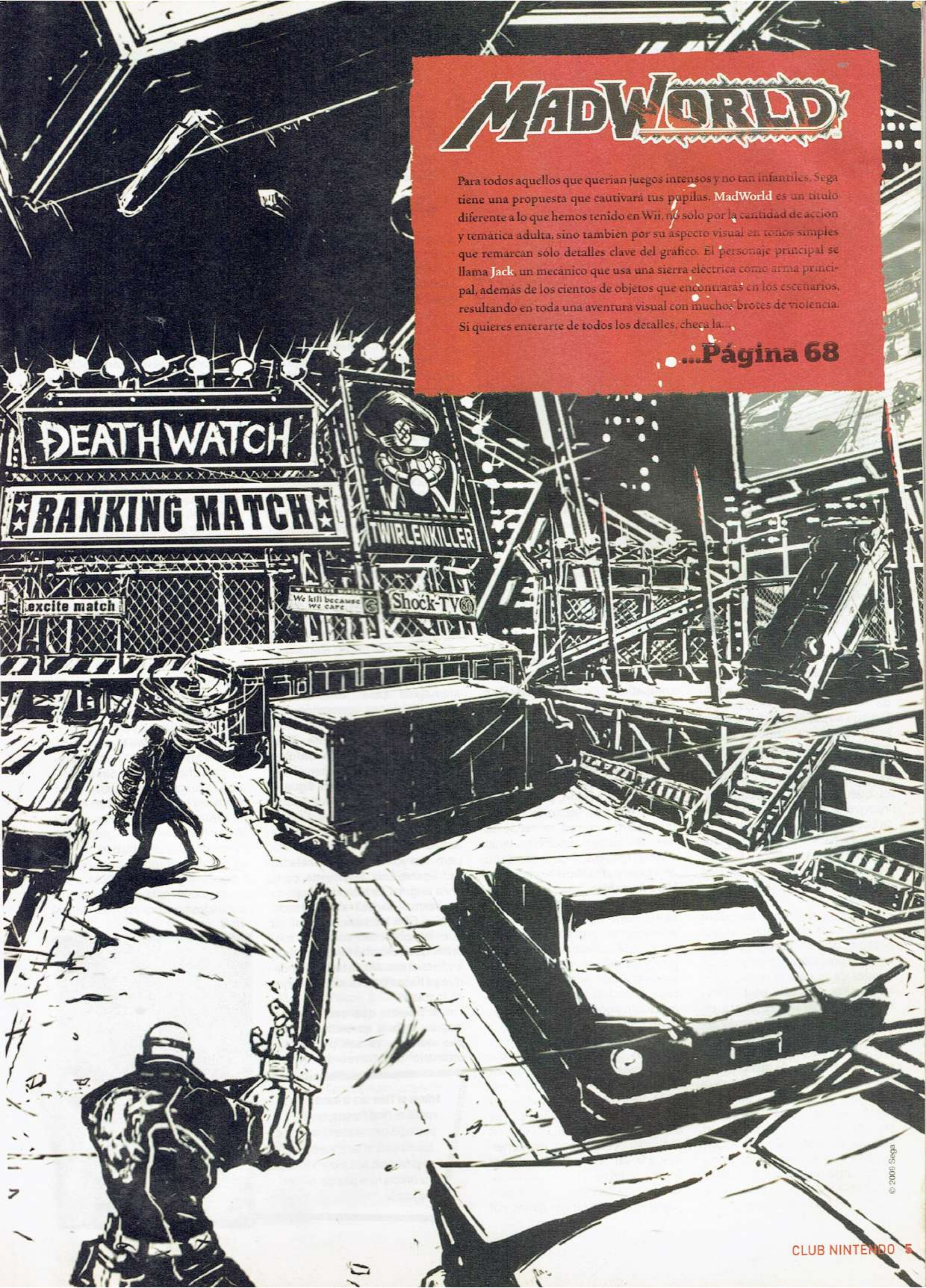
En este mes te llevaremos por diferentes universos en los videojuegos, pasaremos por pequeños pueblos alejados de la ciudad que repentinamente serán sede de una invasión de zombis, acorralando a la gente dentro de un centro comercial (**Dead Rising Chop Till You Drop**); llegaremos a las tierras del Sol Naciente para ser testigos de que no sólo en nuestro continente tenemos muertos que caminan, pues en Japón, un grupo de chicas (**Onechanbara**) pelearán hombro con hombro -luciendo pequeños trajes- contra una infestación de zombis que aparecieron de la noche a la mañana.

En otra parte del mundo, en un sitio conocido como Bayou City, el frenesí causado por estas criaturas reanimadas da pie a una entrega más de **House of the Dead** (**Overkill**), donde Sega promete acción intensa y temática apta para los jugadores más experimentados y exigentes. En fin, se nota que el tema favorito de George Romero y Shinji Mikami sigue favoreciendo a nuevas historias. Pero en otros territorios, la locura se apropia de las mentes de los ciudadanos, llevándolos a hacer maquiavélicas situaciones poco ortodoxas para su entretenimiento en **Madworld**, un tipo de *reality* show donde el que más se tiña de rojo, será el ganador.

Un mes muy movido en cuanto a lanzamientos se refiere, pero también a noticias importantes que se irán complementando de aquí a que se lleve a cabo el próximo E3 en Los Ángeles, California. Otra de las grandes sorpresas la tenemos en cuestiones de cine, pues la cinta de **Dragon Ball** ya está próxima a su estreno e incluso ya se están puliendo los detalles de su versión en videojuego que, esperemos, también contemplen para Wii. En nuestro artículo especial tocaremos un tema referente a la influencia del arte en la industria de los videojuegos, sin lugar a dudas un tema bastante interesante. No se diga más y ponte cómodo, ¡que la edición de marzo está por iniciar!

La imagen





MadWorld

Para todos aquellos que querían juegos intensos y no tan infantiles, Sega tiene una propuesta que cautivará tus pupilas. **MadWorld** es un título diferente a lo que hemos tenido en Wii, no sólo por la cantidad de acción y temática adulta, sino también por su aspecto visual en tonos simples que remarcan sólo detalles clave del gráfico. El personaje principal se llama **Jack**, un mecánico que usa una sierra eléctrica como arma principal, además de los cientos de objetos que encontrarás en los escenarios, resultando en toda una aventura visual con muchos brotes de violencia. Si quieres enterarte de todos los detalles, checa la...

...Página 68



¡Qué tal, mi estimado **Dr. Mario**! ¿Cómo va tu trabajo? Esta es la primera vez que te escribo y me gustaría que aclararas mis dudas:
1.- Me han contado que el juego **Super Smash Bros. Brawl** tiene doble capa y por eso arruina el lente del Wii, ¿será cierto o no?
2.- ¿En Centroamérica cuándo saldrá el juego **My Sims Kingdom**?
3.- Un amigo me contó que Nintendo estaba pensando sacar un canal de tienda para el Nintendo GameCube, permitiéndonos descargar juegos de dicha plataforma, ¿es cierto? Porque me encantaría jugar el **Mario Sunshine**.

Rodrigo Alejandro
El Salvador

Todo tranquilo, Rodrigo, aquí dándole seguimiento a las dolencias de mis queridos lectores y amigos. El juego **Super Smash Bros. Brawl** es de los únicos (si no es que el único) con doble capa, pero no por ello significa que dañe tu consola, es totalmente falso. La realidad es que para que lo juegues sin inconvenientes, es necesario que tu consola se mantenga limpia de polvo; ha habido ocasiones en que a algunos jugadores no les reconoce el disco, basta con mandar a limpiar el lente para que funcione a la perfección.
En América, **My Sims Kingdom** salió a finales de octubre del año pasado, por lo tanto, ya debe estar disponible en la mayoría de tiendas de tu país; te recomiendo que visites una que otra tienda más o, si lo prefieres, checa en páginas de venta por Internet, allí es más común que encuentres lo que buscas y sin salir de casa. Con respecto al canal de tienda para GameCube, déjame decirte que es falso –por desgracia-, sería una opción verdaderamente agradable, pero toma en cuenta que el tamaño (en disco) de dicha plataforma es superior, complicando su descarga por tiempo y espacio; la Consola Virtual sólo aplica para títulos hasta el Nintendo 64.

¡Hola, **Dr. Mario** y amigos de Club Nintendo! Por favor les pido que me contesten estas dudas. ¿Es cierto que no voy a poder usar la batería del **Guitar Hero World Tour** en el **Rock Band 2** o la guitarra que sea?
¿Qué pasará cuando pase el Wii de moda?, ya que tengo 39 juegos y yo gasto mucho por ellos y siempre he comprado títulos de Nintendo, pero siempre al final me va muy mal con el dinero y eso de los juegos. ¿El DSi como para cuándo saldrá?

Sergio S. Montemayor
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Sergio! Recientemente se confirmó que los instrumentos de **Guitar Hero World Tour** sí son compatibles con **Rock Band 2**, pero no al revés. Así que si ya tienes en tu poder tu flamante **World Tour** y quieres vivir la experiencia de **Rock Band**, puedes comprar el disco y listo, a rockear se ha dicho. La verdad, es agradable que hayan puesto esta opción, pues así no tendremos que llenarnos de instrumentos. También te recuerdo que los mismos accesorios serán compatibles con el próximo éxito de la compañía Activision, **Guitar Hero Metallica.**
Aún falta mucho tiempo para que el Wii quede obsoleto, no te empieces a preocupar desde ahora, mejor disfruta de tus juegos y prepárate porque vienen muchos que te dejarán con la boca abierta. Es bueno que tengas muchos juegos, así no te aburrirás, pero toma en cuenta que cada objeto tecnológico tiene un ciclo de vida –igual que muchas otras cosas más-, por lo tanto, dentro de algunos años, el Wii, al igual que la BETA, VHS, DVD, NES y anteriores consolas, será reemplazado por un sistema superior, es una tendencia lógica y necesaria para mantenernos a la vanguardia. De cualquier forma, siempre podrás conservar tu Wii y su galería de títulos para jugarlos cuando tengas ganas. Por último, el Nintendo DSi sigue en la incógnita, esperemos que durante el próximo E3 de julio, se den a conocer los detalles de fechas, juegos y demás.

¿Cómo están, amigos de Club Nintendo? Por mucho tiempo he seguido la revista y ahora me ha despertado una duda, y me gustaría compartirla con los expertos:
1.- Además de **FFXII revenant wings** (DS), **FFIII** (DS) y **FFIV** (DS), hay algún otro juego de esta increíble saga de Square que esté planeado para salir en Nintendo DS ó DSi? Quiero saber porque la verdad soy un gran fan de **Final Fantasy** y no me quiero perder ninguna entrega.
2.- ¿Hay alguna manera de hacerles llegar algún *feedback*? Puesto que estoy seguro que a nadie le agradaría la idea de que la revista se discontinuara.

Eduardo Javier
Vía correo electrónico

El último título de **Final Fantasy** anunciado para Nintendo DS fue **FFIV** en su recreación con imágenes en tres dimensiones. Próximamente tendremos **Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time** en Nintendo DS, una nueva aventura que sigue la línea que inició en el GameCube; asimismo, **Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers** se acerca más a su estreno en Wii, pero son los últimos anunciados por Square-Enix. Realmente, de la línea original ya hicieron los ports a sistema portátil de Nintendo (NDS y GBA en su momento) así que las próximas entregas tendrían que ser totalmente originales, lo cual nos alegra bastante porque ya hacen falta nuevas historias de fantasía.
Por supuesto que nos pueden mandar toda la retroalimentación que quieran, ya sea por correo ordinario o a través del correo electrónico. Quejas, dudas, sugerencias, peticiones, saludos, entre otras, sea lo que sea, yo mismo me encargo de leerlos y canalizarlos a la sección o persona indicada, así que ¡exprésate!

¿Qué onda, **Doctor Mario**? ¿Cómo te va? Tengo ciertas dudas que me gustaría resolver.
1.- ¿Será necesario comprar el Wii MotionPlus para jugar los juegos que saldrán en este año?
2.- ¿Aumentará la sensibilidad en juegos de final del año pasado o de este principio de año, digamos como el **Animal Crossing** o **Quantum of Solace**? ¿O es únicamente de ahí para adelante?
3.- ¿Veremos juegos antiguos como **Sonic the Hedgehog** de Sega Genesis algún día para el canal Wii Ware?
Sólo es eso, no le quito mas tiempo. hasta luego, **Doctor**.

Hernán Meza Rivera
Vía correo electrónico

Más que necesario, recomendado, pues paulatinamente los videojuegos que desarrollen Nintendo o los demás licenciatarios tendrán compatibilidad con el Wii MotionPlus y para disfrutarlos al 100% necesitarás de dicho accesorio. Sin embargo, los juegos previos, como los que mencionas, no tendrán mejora alguna aunque utilices el Wii MotionPlus, pues no fueron diseñados para tal sensibilidad.
En Wii Ware dudo que aparezcan juegos antiguos como dices, pues es un canal para títulos nuevos diseñados por pequeños y grandes



Echoes of Time será la nueva entrega portátil de **Final Fantasy**, contendrá personajes completamente nuevos y una historia quizá no tan envolvente como la saga principal, pero sí lo suficientemente emotiva como para que disfrutes al jugarlo.



licenciatarios, sin embargo, dentro de la Consola Virtual sí hay juegos de sistemas anteriores como el Sega Genesis, SNES, NES, Nintendo 64, entre otros y, por supuesto, allí hallarás varios de **Sonic**; échale un ojo y no te pierdas las recomendaciones que cotidianamente hacemos en la revista.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo estas? Espero que bien. Esta es la primera vez que escribo y me gustaría que lo publicaran para enero o febrero. Además, me gustaría hacerte unas cuantas preguntas.
1.- ¿Es cierto que van a sacar una película de **Dragon Ball Z** en este año 2009?
2- ¿Será posible que salga una versión de **Clock Tower** para Wii o Nintendo DS?
3.- ¿Saldrá próximamente algún título de **Banjo-Kazooie** o de **Conker** para Nintendo? Porque me gustan mucho y no me agradaría que la saga muriera. Bueno saludos, **Dr. Mario**. Espero tu respuesta y me gustaría mandar saludos -si es que se puede- a Carlos Cuenca y a Diego Bennazar, ¡mis mejores amigos!

Sebastián Hernández
Vía correo electrónico

Vaya, qué gusto nos da que muchos se hayan animado por primera ocasión a escribirnos, esperemos que no sea la última, aquí van las respuestas. Totalmente cierto, para este año se pretende proyectar la nueva cinta basada en **Goku** y sus amigos en formato live action con personajes reales. La cinta titulada "**Dragon Ball Evolution**" tiene como director a James Wong y está basada en el *screenplay* de Akira Toriyama y Ben Ramsey; se narrará la historia de **Goku** en su búsqueda por las siete esferas del dragón. Dentro del rol de personajes estará Justin Chatwin (**Goku**), Joon Park (**Yamcha**), James Masters (**Piccolo**) y Yun-Fat Chow (maestro **Roshi**). La fecha de estreno se estima para el próximo mes de abril en Estados Unidos, veamos cuánto tarda en llegar a nuestro país.
Con respecto a **Clock Tower**, es cuestión de la compañía para que se decidan de una vez a desarrollar una nueva edición de dicha franquicia, o por lo menos que hagan la translación (para la Consola Virtual) de la versión **Clock Tower: The First Fear** (SNES, 1995) que sólo apareció en Japón. Por ahora no hay nada establecido y esperemos que pronto tengamos noticias pues la última parte salió hace 7 años y no llegó a Nintendo.
Por desgracia, esas franquicias ya pertenecen a Rare y, como lo hemos dicho en varias ocasiones, Rare tiene contrato con Microsoft, es por ello que en consola casera no podemos esperar de esas franquicias para Nintendo, sin embargo, hemos visto que ellos sí programan para Nintendo DS, por lo tanto, quizá un día tengamos suerte y veamos a esos héroes que tantos momentos divertidos nos trajeron en el Nintendo 64.

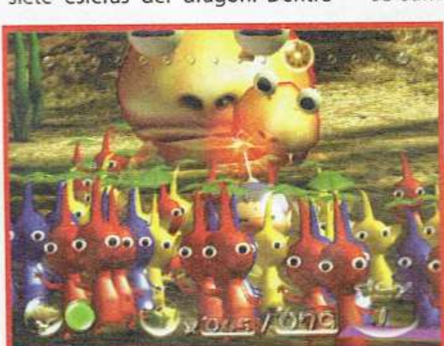


Fans de **Goku**, ¡regocíjense! Ya estamos a la vuelta de la esquina para el estreno de **Dragon Ball Evolution**, esperemos que sea mucho mejor que la versión de hace 20 años y que no termine siendo un desastre como suele ocurrir con adaptaciones de videojuegos o animación de tal renombre.

Encontré esto en una página de Internet y quisiera saber si es cierto y si viene para Latinoamérica. Nintendo ha actualizado sus planes de lanzamientos para sus consolas Wii y Nintendo DS, incluyendo los juegos originales de GameCube adaptados al control de Wii, una gama de títulos que se llamará en Europa "new play control!".
Así, **Pikmin** se lanzó el pasado 6 de febrero, seguido de **Mario Power Tennis** en marzo. Más adelante llegarán **Pikmin 2**, **Metroid Prime 1** y **Metroid Prime 2**. Se espera que se sumen también **Chibi Robo** y **Donkey Kong: Jungle Beat**, aunque estos no han sido confirmados por el momento.
También destaca la llegada de **Neopets Puzzle Adventure** para Wii y Nintendo DS el 23 de enero, **Puzzle Quest Galactrix** para Nintendo DS en marzo, y **Kororinpa 2** en el primer trimestre. En la lista se incluyen también juegos como **Madworld**.

César Díaz
Vía correo electrónico

Sí, es un hecho que Nintendo tiene pensado relanzar sus juegos de pasada generación en el Wii, con sus obvios y obligados beneficios. Para Japón se le llamó *Wii de Asobu Selection* y en América será *New Play Control!*; toma en cuenta que muchas de las fechas que pusiste son para el mercado europeo, para América pueden variar, por ejemplo, **Pikmin** se espera para este mes, así como **Mario Power Tennis**, los demás aún están por confirmarse. Por si algunos se preguntaban qué es la maravilla de jugar algo pasado en Wii, la respuesta es sencilla, se contará con opción para jugar tanto con controles de Wii, como usando los originales de GCN, nueva resolución de pantalla, mostrando un modo panorámico 16:9, a diferencia del 4:3 del Cubo; además de ofrecer –dependiendo el juego– con contenidos extra, mejoras en interfaze, e incluso posibilidad de incluir nuevos niveles u opciones de juego.
Neopets Puzzle Adventure salió desde finales del año pasado, por lo tanto, ya debe estar en la mayoría de las tiendas. **Puzzle Quest Galactrix** salió hace unos pocos días, el 24 de febrero para ser exactos, y es una opción atractiva para los fans de los juegos de destreza en el Nintendo DS. **Kororinpa: Marble Mania** está planeado para el 20 de marzo, no será el juego del año y no creo que se le acerque ni por error, pero no faltará quien sí se divierta con este título de destreza creado por Hudson Soft.
Por último, **Madworld** ya está en tiendas y si quieres enterarte de más detalles de dicho juego, te recomiendo que leas el reportaje incluido en esta edición, allí encontrarás hasta el último comentario sobre el siguiente éxito de SEGA.



Quizá no se trate de la esperada tercera entrega, pero por lo menos tendremos una nueva forma de jugar **Pikmin** y otros títulos importantes de Nintendo. ¿Te imaginas jugar **Mario Tennis** con el *gameplay* de **Wii Sports**? Sería divertido, ¿no?












¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo estás? Es la primera vez que escribo y tengo unas preguntas:

1.- ¿Es cierto que en el Canal Nintendo de Wii puedes descargar demos para Nintendo DS?

2.- ¿Cuántas estrellas son en total en el juego **Mario Galaxy**?

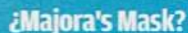
3.- ¿Es compatible el control de GameCube con el juego **Sonic Unleashed** para Wii?

Bueno, estas son todas mis preguntas y espero que puedas responderlas. Adiós.

David Acosta
Vía correo electrónico

¡Qué tal, David! Qué bueno que tomaste la decisión de escribirme. Tal y como lo dices, el canal Nintendo es el medio correcto para descargar los juegos de Nintendo DS, sólo toma en cuenta que no son para jugarse en el Wii, sino que serán transmitidos directamente al NDS a través del Wii y durarán hasta que apagues el portátil. Para estas fechas puedes encontrar una serie de juegos impactantes, ya sea de licenciatario o de Nintendo directamente. La verdad es un plus importante para ayudarte al momento de decidir tus compras (o la mayoría de ellas), así tienes la ventaja de probar tu juego y ver si efectivamente es lo que buscas y quizá, uno al que no le tenías tanta fe, resulte tan divertido que querrás jugar la versión completa.

Se podría decir que en **Mario Galaxy** hay dos "aventuras", la primera con **Mario** y la segunda con **Luigi**. En cada una existen 120 estrellas, logrando un total de 240 si unificas ambas travesías. Recuerda que para habilitar a **Luigi**, debes completar primero el juego con **Mario**. Cambiando de héroe y franquicia, para **Sonic Unleashed** sólo puedes utilizar Wiimote y Nunchuk, ya sabes, para aprovechar las características de movimiento de dichos controles.



¿Majora's Mask?

Mandamos un saludo a Alejandro Fernández Rodríguez, de Oruro, Bolivia, quien nos envió esta postal de la Diablada típica de su ciudad.



¡Hola, **Dr. Mario**! Esta es la primera vez que escribo a su correo y tengo unas cuantas preguntas que me inquietan.

1.- ¿Es cierto que no van a sacar mas juegos de **Metroid** o es solo el fin de la serie **Prime** y comenzará otra nueva?

2.- He leído varios rumores por Internet de que sacarán un nuevo juego de **F-zero** llamado **F-zero Z**, ¿es cierto o es mentira, y si fuese cierto cuándo saldría?

3.- ¿Cuándo aparecerá el nuevo juego de **Sonic** llamado **Sonic & The Black Knight**?

4.- ¿Por qué cancelaron el juego de **Kirby** que saldría para GameCube llamado **Kirby's New Adventure**? Leí en Internet que no lo sacarían en GameCube para lanzarlo directo en Wii. ¿Es cierto o son puras mentiras de Internet? Y si es cierto, ¿por qué no han hecho ya ese juego? Me despido y porfa, no hagan más larga mi agonía.

José Manuel Dos Santos
Vía correo electrónico

Totalmente cierto, mi estimado Pepe. La compañía Retro Studios, encargados de la serie **Prime**, ha comentado que la pasada entrega para Wii es el desenlace de la tetralogía (tres para consola casera y uno para portátil). Lo más seguro es que en lo sucesivo, desarrollen otra saga alterna de **Metroid** o que tenga otros objetivos y quizá estilo de juego dedicado para el Wii o Nintendo DS; aún es pronto para especular pero crucemos los dedos para que anuncien algo en el próximo E3.

Muchos son los rumores por Internet sobre **F-Zero Z**, quizá la próxima entrega de la popular serie de carreras que iniciara en el Super Nintendo, sin embargo, no hay más de lo que la oleada de fans postula, pues Nintendo ha guardado sus secretos celosamente. Para nosotros sería genial que Nintendo estuviera trabajando en este proyecto, pues desde el GameCube que no se tiene una actualización. Por ahora, sólo resta esperar para ver si es otro de tantos rumores o toda una realidad; veamos qué dicen en los posteriores eventos y, por supuesto, si nos enteramos antes de algo, se los haremos saber a través de cualquiera de nuestros medios de comunicación.

Mmm... bueno, la verdad es que sólo se trató de una broma para el April's Fool de Estados Unidos, algo así como el día de los Santos Inocentes de México y pues al tratarse de un título tan solicitado, el rumor, o broma en este caso, se expandió como levadura y hasta unos videos muy chuscos subieron por YouTube, pero no pierdas la esperanza, no dudo que Nintendo tarde mucho en lanzar una nueva aventura de **F-Zero**.

Nosotros nos quedamos igual que tú, pensando en por qué no salió, pues aparentemente iba todo bien y el juego prometía ser tan entretenido como en las primeras historias, superando incluso a **Crystal Shards**, pero al final del día... nada pasó. Se había dicho que quizá llegaría al Wii y por ello se puso en *stand by* el proyecto de Nintendo GameCube, pero tal como lo dices, ya pasaron años y nada de información. Lo más probable es que ese juego, como no fue presentado, ya no lo veamos más, pero no dudamos que próximamente aparezca otro título de **Kirby** (como protagonista principal y no compartiendo créditos) que cumpla nuestros requisitos como jugadores y fans de la saga.



Sonic & the Black Kinght pretende poner al puercoespín en la cúspide de su carrera, ofreciendo un estilo de juego y concepto que refresca por completo a lo ya visto en las pasadas entregas; la fecha de lanzamiento está lista para el próximo 10 de marzo y por supuesto, en el próximo número encontrarás mucha más información.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Síguenos enviando tus dibujos para la sección Galería. Realiza tu mejor esfuerzo para que ganes el reconocimiento del mejor del mes.

Arte por correo:
David Cordero; San José, Costa Rica.
Alai Lezama Scarcia; Miranda, Venezuela.
Carlos Cortés Ahumada; San Felipe, Chile.
Julián Rincón; San Cristóbal, Chiapas.
Antonio Espinoza; Cd. Juárez, Chihuahua.
Alma Gabriela Meza; México, D.F.
Bruno Fuentes Galván; México, D.F.
Ignacio Montero Morales; Santiago, Chile.
Azael Maldonado; Cárdenas, SLP.
Eduardo Durán Nava; Toluca, Edomex.
Pablo Sotomayor; Aguascalientes, Ags.
Alberto Rojas Murillo; Heredia, Costa Rica.
Eduardo Medina; Anzoategui, Venezuela
Julio César Ruiz; San Fco., Campeche.
Daniel Martínez; Guadalajara, Jalisco.

El rombo de la portada
En febrero estuvo aquí.







Imágenes y Tips

Servicio sólo para México



CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 21111

$50.00 IVA incluido por suscripción mensual.

Ejemplo:



Tip individual

CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 61111

$6.00 IVA incluido por mensaje.

Ejemplo:



Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

Bleach: Shattered Blade (Wii)	Judge Dredd: Dredd Versus Death (GCN)
Lego Batman (Wii)	ExciteTruck (Wii)
Tales of Symphonia: Dawn of the New World (Wii)	Need for Speed Undergrond (NDS)
Animal Crossing: City Folk (Wii)	Kao the Kangaroo Round 2 (GCN)
Mario Golf (Consola Virtual)	Dark Summit (GCN)

Los mejores tonos de videojuegos. Envía CT REAL + "clave" al 31111

Ejemplo: CT REAL CONGRAT al 31111 Precio por tono real: $ 15 IVA incluido

TONO	CLAVE	TONO	CLAVE
Congratulations	CONGRAT	Secret Level	LEVEL
Mortal Combat	WOMBAT	Start your engines	START1
Game Over	OVER	Try Again	TRY
Highscore	SCORE	Winner	WINNER

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT FOTO "clave" y envíalo al 31111



C534

CLUB NINTENDO

C535



C536

CLUB NINTENDO

C537

CN

C538

CN

C539

Ejemplo:



$15.00 IVA incluido

Sólo para celulares GSM con WAP configurado. El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

Lleva tu logonombre de Club Nintendo en tu celular, estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" y envíalo al 31111

Precio por imagen: $15 con IVA incluido

Sólo celulares GSM con WAP configurado.

Consulta lista de nombres en:

esmasmovil.com

Aplican restricciones.

Ejemplo:



$15.00 IVA incluido



C540

EVELIN

C541

RICARDO

C542



C543

JESUS

C544

MARIANA

C545

HECTOR

C546

RITA

C547

OSWALDO

C548

JESSICA

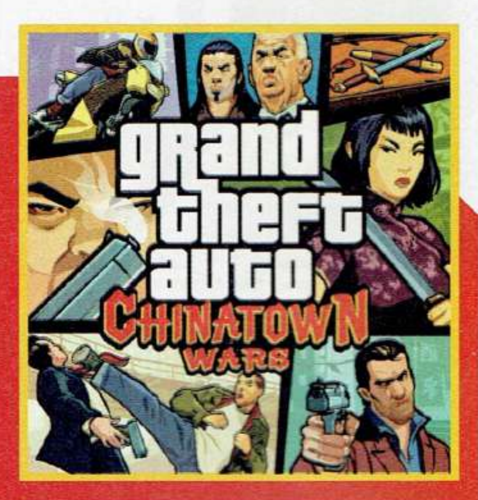
C549

HUGO

C550

ASHLEY

C551



Prepárate a gobernar las calles desde la palma de tu mano en tu Nintendo DS

Sin duda que uno de los lanzamientos más esperados para este año es **Grand Theft Auto: Chinatown Wars** para el Nintendo DS; desde su anuncio causó demasiada polémica debido a los antecedentes de la saga, cuya característica más conocida es su extrema acción. La información se ha cuidado mucho, prácticamente lo único que se sabía era que estaba en desarrollo, pero fuera de eso nada más, al menos hasta ahora, que nos hemos enterado de algunos detalles de lo que será la versión final, la cual si todo sale bien, podría estar este mismo mes a la venta.



La trama del juego tendrá lugar en Liberty City, la misma ciudad que se ha utilizado en versiones anteriores, sólo que por cuestiones obvias, el aspecto gráfico ha tenido que ser ajustado, por lo que ahora las calles las veremos en una perspectiva en 3/4, ideal para apreciar todo lo que ocurra en pantalla sin perdernos de algún suceso. De la historia, se sabe que girará en relación a una mafia coreana que intenta apoderarse de la ciudad a como dé lugar, y no, no tendrás que detenerlos, de hecho tú serás el principal integrante de dicha organización "malo"; puede parecer raro, pero en **GTA** esa es la clave de éxito, pasarte del lado criminal. Lo interesante de todo lo anterior, es que no debes respetar reglas, puedes usar las armas y vehículos que te agradén en el momento que desees, no importa si te pertenecen o no.



Al estar concebido para Nintendo DS, los diseñadores han intentado obtener el máximo provecho de la pantalla táctil, por lo cual te será útil para algo más que elegir opciones en los menús. Habrá ciertas situaciones en las que tendrás que interactuar con ella al estilo de **Zelda: Phantom Hourglass**, por ejemplo, cuando debas "pedir prestado" un auto, deberás marcar en pantalla una secuencia con el *stylus*, que representará un desarmador en el switch de encendido. Seguro que este título dará mucho de qué hablar, tiene todo para llevar esta franquicia enfocada en la violencia a un nivel al que no aspiraban en los sistemas donde había aparecido. De no sufrir retrasos, te estaremos presentando todos sus secretos en los siguientes números, así que mantente alerta.

El cielo es el límite para los sueños



Como todos sabemos, en Japón aparecen mucho más videojuegos que en cualquier otra parte del planeta, por lo que la competencia en aquel país cada vez se vuelve más cerrada. Por lo anterior, es de resaltar que un solo juego sea considerado sin titubear, como el más esperado de este nuevo año en tierras orientales; nos referimos a **Dragon Quest IX: Protectors of the Sky** para Nintendo DS.

La euforia que ha despertado este título no tiene comparación, sobre todo porque es la primera vez que un juego de la línea principal aparece en un sistema portátil; se espera un nuevo sistema táctil que facilite el control durante las batallas con los enemigos, pero al mismo tiempo, Square Enix ofrecerá una de las mejores historias que se hayan visto en la serie.



Será una obra espectacular, pero lo que esperan más que otra cosa sus millones de seguidores, es el modo cooperativo para hasta cuatro personas vía Wi-Fi; imagínate, por fin cada uno de los integrantes del equipo podrá ser controlado por uno de tus amigos, así se podrán planear mejores estrategias; esta modalidad representa un gran avance para la franquicia.

Aún no tiene fecha confirmada para su lanzamiento en ningún territorio, deberemos esperar un poco más, pero eso sí, todo apunta a que no habrá sorpresas desagradables, aparecerá este mismo año. Mientras puedes hacer menos pesado el tiempo de espera jugando el *remake* de **Dragon Quest V**.

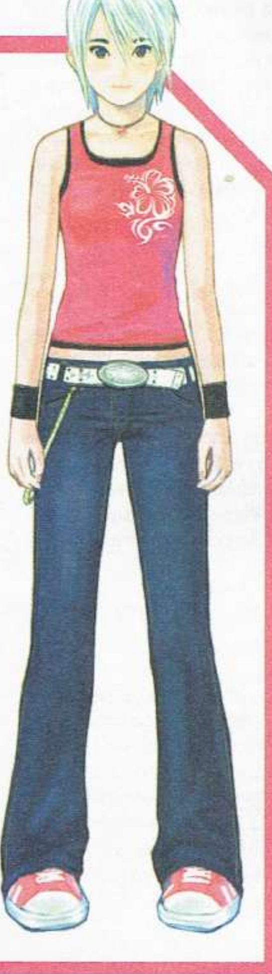
¡La evolución nunca ha sido tan divertida!



Hace unos meses fuimos testigos de un gran lanzamiento, **Spore Creatures** para Nintendo DS, la versión portátil del popular juego para computadora que diseñara Will Wright (creador de la serie **The Sims**); en él tenemos que dar vida a una extraña criatura para posteriormente conquistar el universo con ella. Pues bien, tuvo tanta aceptación que al parecer ya se encuentran trabajando en dos nuevas versiones, una para NDS y otra para Wii.

El título que llevarán estos juegos será **Spore Hero**, con fecha tentativa de lanzamiento en el último cuarto del año. Electronic Arts, compañía que publica esta serie, desea utilizar el *stylus* y el Wiimote para llevar a su franquicia a nuevas audiencias; de este modo generar sus criaturas será sumamente sencillo, tan sólo deberán apuntar o tocar la pantalla para definir el aspecto final que tendrá su personaje.

Los enigmas de tu pasado



Trace Memory es uno de los mejores juegos en el amplio catálogo de Nintendo DS, su historia y mecánica son simplemente excelentes, lo que le permitió ganar millones de fans en todo el mundos mismos que pedían a gritos una secuela de las aventuras de **Ashley**, pues bien, sus peticiones fueron escuchadas, ya que el año pasado, Nintendo reveló que aparecerá un nuevo capítulo pero la gran diferencia es que la plataforma que lo recibirá, será Wii.

Hasta ahora se le conoce como **Another Code R** y no existen comunicados oficiales de su aparición en América, pero no hay por qué alarmarse, tomando en cuenta el éxito de la primera entrega seguro que en los próximos meses se dará la gran sorpresa. En la trama, la joven **Ashley** deberá encontrar a su mamá, quien desapareció misteriosamente; parece un argumento cotidiano, pero lo interesante es la manera en que se desarrolla, cambiando tu percepción de la situación a cada instante que pases jugando, tal cual se hizo en la primera parte.

Los acertijos irán más allá de encontrar la llave para abrir alguna puerta, tendrás que usar el Wiimote de muchas maneras para analizar todas las pistas que hayas encontrado, permitiendo con ello que realmente pienses que estás protagonizando la aventura. El estudio Cing está haciendo un gran trabajo en todo sentido, basta ver las imágenes que te mostramos para que notes la calidad gráfica que nos ofrecerán con este título exclusivo para Wii; **Trace Memory R** tiene todo a su favor para convertirse en una obra de arte, esperemos así sea.



¡Club Nintendo y Disney Interactive te regalan 5 juegos!



En esta ocasión, tenemos una sorpresa para nuestros lectores más pequeños, se trata del juego **Club Penguin: Elite Penguin Force** para Nintendo DS, un título donde debes resolver decenas de misterios recolectando pistas como todo un agente secreto. Lo único que debes hacer para poder participar, es responder la siguiente trivia, y si eres de los primeros cinco en mandarnos un correo con las respuestas correctas, ¡ganaste!

1.- ¿Qué equipo es el desarrollador de este título?

2.- ¿Cuál fue la fecha exacta en que salió al mercado?

3.- Menciona al menos dos juegos de Disney que incluyan alguna función con su comunidad D Gamer.

Bases:
Simplemente mándanos un correo electrónico a la siguiente dirección: disney@clubnintendomx.com con el título "Trivia Club Penguin" y responde la trivia. Los primeros correos que se reciban con las respuestas correctas se ganarán el juego; en total serán 5 ganadores. Se aceptarán correos del 2 al 13 de marzo del 2009 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección, edad y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será válida (promoción válida sólo para México, DF y Área Metropolitana). En caso de que resultes ganador, nosotros nos comunicaremos contigo vía telefónica el día 19 de arzo del 2009 para darte la fecha y horario de la entrega de los premios en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Colonia Santa Fe, Del. Álvaro Obregón. Debes traer una fotocopia de tu identificación y la revista Club Nintendo de marzo.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 29 de enero de 2008. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.



TOP 10

1 Pro Evolution Soccer 2009 (Wii)

Por su parte, Konami es y será uno de los licenciatarios consentidos en la rama de los videojuegos, con grandes franquicias como **Castlevania** o **Metal Gear**, pero no sólo se trata de acción o espionaje, sino que también son buenos en el deporte, muestra de ello es la reciente versión de **Pro Evolution Soccer 2009** para Wii, que supera drásticamente a sus contrapartes en XBox y PlayStation 3, no por el lado gráfico, sino en cuanto a cómo se juega. Realmente el Wiimote y Nunchuk quedaron perfectos para realizar sin inconveniente todas las jugadas que sueñas cada que ves un partido, atacando, defendiendo y persiguiendo el balón hasta perforar las redes de tu oponente.



2 Dead Rising: Chop Till You Drop (Wii)

La tendencia hacia los juegos de zombis sigue en aumento, de hecho, en esta edición te presentamos **Onechanbara**, con unas curvilíneas chicas que luchan contra estos seres no muertos, pero también, en la sección de Nuestra Portada incluímos a **Dead Rising** que por primera ocasión llega al Nintendo Wii para ofrecernos un estilo de juego diferente a la vesión original, mezclando las cualidades de movimiento de los controles y agregando la acción que pudieras tener al enfrentar a una oleada de zombis en un centro comercial. El personaje principal no es un policía o héroe nato, sino un simple periodista que se ve envuelto en una aventura sin igual.



3 Call of Duty World at War (Wii)

Para gusto de todos los fans de los juegos bélicos, es un gustazo que la franquicia **Call of Duty** regrese al Wii de Nintendo, pues la pasada entrega sólo apareció en el DS. Ahora, con **World at War** se regresa a los escenarios clásicos de la Segunda Guerra Mundial, poniéndote en el centro de la batalla en múltiples escenarios extraídos de los momentos cumbre de este conflicto internacional. Gráficamente es superior a lo que hayamos visto antes y, por supuesto, el *gameplay* también tiene lo suyo, dándote la oportunidad de controlar a tu personaje con realismo y facilidad. Junto con la última versión de **Medal of Honor**, es sin duda lo mejor en cuanto a juegos de guerra.



4 Tenchu Silent Assassin (Wii)

Ahora le tocó el turno a Ubisoft para ofrecernos la más reciente entrega de Tenchu, que primero conocimos como **Tenchu 4** y por último quedó en **Silent Assassin**. Diseñado para el Wii de Nintendo, aquí tomas el control de tus movimientos ninja con ayuda del Wiimote y Nunchuk para imitar cada gesto con las katanas. La historia nos sorprende mucho por su madurez, mostrando una nueva etapa del famoso Ninja. Gráficamente supieron aprovechar las capacidades y limitantes del Wii, logrando un título atractivo tanto en efectos visuales como en la manera de jugarlo. Si te gustó la versión de Nintendo DS, esta te encantará.



5 Guitar Hero World Tour (Wii)

No porque sean tan recientes, pero de un tiempo para acá, los juegos de ritmos se han puesto en los ojos de todo mundo, jugadores expertos, medios y otras personas que ni siquiera tocaban el control en defensa propia, se ven atraídos a la nueva oleada de juego: dejar salir al rockero que llevas dentro y realiza tu sueño de compartir el escenario con tus cuates, utilizando guitarra, bajo, batería y, por supuesto micrófono. Lo interesante para esta versión, además de los instrumentos, es la impresionante lista de canciónes que incluye el juego y si a eso le agregas que puedes descargar muchísimas más y componer algunas de tu propia creatividad, pues resulta la diversión en su máxima expresión.

6 MadWorld (Wii)

Como extraído de una película de Arnold Schwarzenegger, **Madworld** nos transporta a una ciudad donde la ley es lo último que le importa a la gente, cada quien hace sus reglas sin importar lo brutales que parezcan. Por alguna extraña razón, la ciudad ha presentado síntomas de locura intensa, tanto así que crearon un torneo en donde recluyen a varios personajes para experimentar un combate a muerte, saciando su sed de violencia. El protagonista, que curiosamente no está loco, lleva el nombre de **Jack**, él deberá canalizar toda su energía para sobrevivir en esta misión. Visualmente el juego se muestra en tonos blancos y negros, excepto la sangre que es en tono carmesí.

7 Animal Crossing City Folk (Wii)

Desde hace unos días ya está disponible la primera entrega de **Animal Crossing** para Wii. En esta ocasión, la tecnología y funciones de dicha consola le permitirán al juego obtener nuevas herramientas para ampliar las redes sociales que se viven día con día mientras juegas, pues el Wii Speak, accesorio para trasmisión de voz, será el elemento perfecto para que las convivencias virtuales se tomen más amenas al escuchar la voz de tus amigos a quienes antes sólo podías escribirles. Cabe destacar que el Wii Speak se venderá por separado y también te será útil para otros juegos. Otra de las novedades de **City Folk** es la capacidad de poder visitar una ciudad cercana a tu pueblo, abriendo más posibilidades de exploración y diversión.

8 Guitar Hero On Tour Decades (Nintendo DS)

No importa dónde te encuentes, en tu casa, escuela o en alguna reunion incómoda donde no sabes cómo distraerte para no dormirte, **Guitar Hero On Tour Decades** es tu autopista al entretenimiento, con nuevas canciones extraídas de varias décadas de rock y resaltando a los mejores intérpretes con temas originales; participarás en el estilo clásico de juego, utilizando el aclamado Guitar Grip para imitar los movimientos de la guitarra tradicional. Resalta la opción de compatibilidad con la entrega anterior (**On Tour**), incrementando la cantidad de opciones y canciones que puedes checar ya sea en la modalidad individual o en compañía de uno de tus amigos.

9 FIFA Soccer 09 All Play (Wii)

A pesar de que ya tiene unos meses en el mercado, **FIFA 09** para Wii sigue siendo una excelente opción de juego. Cuenta con un nuevo concepto denominado **All Play** que se basa en un estilo de juego amigable para todo tipo de jugadores, desde los más experimentados hasta quienes por primera vez toman el control en un juego como éste, así tendrás la opción de realizar jugadas con movimientos del control más elaborados o con simples comandos que te harán brillar como el mejor de los futbolistas. Lógicamente se conserva el modo de juego en línea para mayor reto. En sí, los juegos de futbol han mejorado bastante y ahora con **FIFA 09** se podría decir que el *gameplay* es verdaderamente amigable tanto para los veteranos como para los novatos.

10 Deadly Creatures (Wii)

Si lo que buscabas era un título que se saliera de lo convencional, **Deadly Creatures** es la opción perfecta. ¿Te habías imaginado entrar en la mente y vida de una tarántula o un escorpión?; ¿cómo sería su día a día? Esto y más lo experimentarás en esta aventura de THQ para Wii, peleando contra cientos de criaturas en zonas extensas y calor sofocante. Deberás utilizar tus mejores acciones con el Wiimote para realizar los movimientos especiales de cada personaje, así sacarás ventaja de sus armas naturales para competir cuerpo a cuerpo incluso con tus semejantes o con una de las especies más letales del mundo... los humanos. Lo más resaltable es el *gameplay* y la innovación en historia.









Nosotros cuidamos, Tú cuidas el planeta que compartimos?

Dinos cómo.....y Gánate

un viaje al Campamento de SeaWorld de San Diego

¿Estás cursando de 1° a 3° de secundaria y eres niña?
¿Estás cursando del 4° a 6° de primaria y eres niño?

¿Te gustaría pasar 1 semana en el campamento de SeaWorld de San Diego, aprendiendo sobre los animales y conviviendo con otros niños?
¿Te gustaría viajar en avión con Volaris?
Si tu respuesta es: Si

¡ Nosotros te invitamos!

Lo único que tienes que hacer es:
Enviar al correo electrónico campamentos@prodigy.net.mx una composición, donde nos cuentes qué haces cada día para conservar y cuidar de nuestro planeta. Sé **creativo** y **original**, utiliza tu ingenio y no olvides ser cuidadoso en la redacción y ortografía, así como ten cuidado de incluir tus datos generales.

Bases y condiciones

- Composición de máximo 200 palabras en documento de word.
- Enviar al correo electrónico: campamentos@prodigy.net.mx
- Incluir tus datos: Nombre completo, edad, lugar y fecha, teléfono, correo electrónico, año que cursas y Nombre de tu Escuela.
- Vigencia y recepción del material hasta el 20 de abril del 2009.
- Se premiarán a las 8 composiciones más creativas y originales.
- Seis primeros lugares, un segundo y un tercer lugar.
- Los ganadores serán selecciones por Ejecutivos de SeaWorld.
- Los ganadores se darán a conocer el 30 de abril del 2009, por medio de la página web, por teléfono y correo electrónico.
- Todos los participantes y sus acompañantes (Papá, Mamá o tutor) deberán contar con pasaporte y Visa de USA vigentes.
- La fecha del viaje será asignada por SeaWorld de San Diego.
- Todos los ganadores deberán de viajar en la misma fecha.

Primer Lugar: Para las 6 composiciones más creativas y originales, ganando un viaje que incluye:
Avión viaje redondo para ti y un acompañante,
Una semana de campamento con hospedaje (niñas en campamento, niños y todos los acompañantes en hotel)

- Avión viaje redondo para ti y un acompañante,
- Una semana de campamento con hospedaje (niñas en campamento, niños y todos los acompañantes en hotel)
- Alimentos
- Actividades
- Traslados

Todo bajo la supervisión de instructores y maestros.

Segundo lugar: Un viaje para dos Adultos y dos niños a Orlando , Fl. incluye: Avión viaje redondo, 4 noches de hospedaje y visitas a los parques con traslado incluido (SeaWorld, Aquatica y Busch Gardens).

Tercer lugar: Un viaje para dos Adultos y dos niños a San Antonio, Tx. incluye: Avión viaje redondo, 2 noches de hospedaje y visita a SeaWorld con traslado.

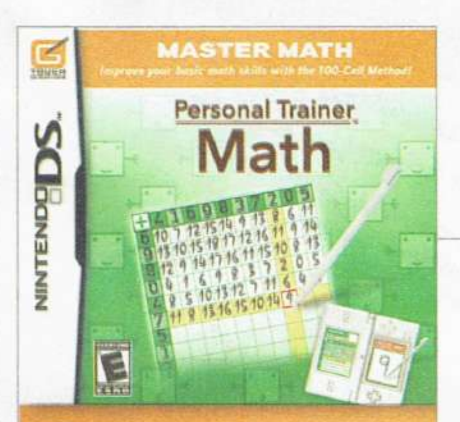
Los premios no podrán ser canjeados por especie, ni dinero en efectivo, ya que no tienen ningún valor comercial. Toda la información pertinente la podrás encontrar en www.televisaverde.com.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (PROFECO) mediante escrito con fecha 23 de enero de 2009. Para mayor información llama al (55) 5535 - 5684 (Cualquier incumplimiento repórtalo a la PROFECO).

Log@n in

Por Toño Rodríguez

Una vez más nos encontramos en las páginas de Club Nintendo. Es un gusto que sigas con nosotros. Para esta edición de marzo tenemos unas recomendaciones, una para el Nintendo DS y dos para el Nintendo GameCube... perdón para el Wii. Sí, corrijo porque Nintendo nos trae dos títulos de GCN para el Wii con un nuevo modo de juego. También te comento que Steven Spielberg y EA siguen con el proyecto de Boom Blox y el Wii Music llega a los salones de clases de algunas escuelas.



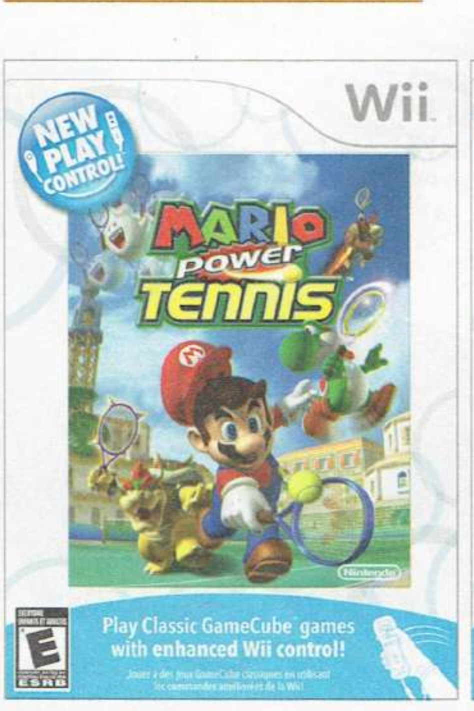
Recomendación matemática

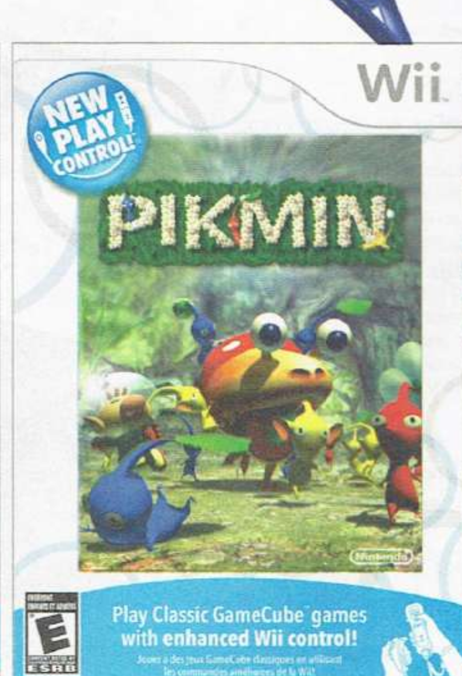
Personal Trainer Math es el título más reciente de la serie Touch Generations para el Nintendo DS. Este juego -por así llamarlo- nos da la opción de practicar nuestros conocimientos basados en las matemáticas, al más puro estilo de los juegos de **Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day**. Con esto desarrollaremos nuestra capacidad y rapidez de respuesta a los problemas relacionados con los números.

Ahora experimentaremos un control mejorado en estos títulos de GCN en nuestro Wii

Nintendo nos ofrece un par de títulos clásicos de Nintendo GameCube con un nuevo modo de juego para nuestro Wii. Se trata de **Mario Power Tennis** y **Pikmin**, los cuales podremos disfrutar con los controles Wiimote y Nunchuk. Estos son los primeros juegos que llegan bajo esta línea, hay que mencionar que son títulos cuyo modo de juego se presta para que se hagan las adaptaciones necesarias para experimentar los controles del Wii. No creemos que vengan títulos en cascada del GCN al Wii con este "New Play Control", pero sí pensamos que existen varios juegos que se prestan para esta adaptación. Recordemos que la versión de **Resident Evil 4** también llegó al Wii, la cual fue bien aceptada.

Estos son los primeros títulos de GCN con el nuevo control.







A STEVEN SPIELBERG | EA GAME

BOOM BLOX™



Steven Spielberg continúa trabajando con EA.





"**Boom Blox Bash Party** es toda una experiencia social de juego". Este fue el comentario del señor Spielberg al momento del anuncio, a lo cual agregó: "Sabemos que familias enteras y grupos de amigos disfrutaron mucho lo que fue **Boom Blox**, por eso con **Boom Blox Bash Party** nos hemos enfocado en diseñar un juego de multijugador mucho más explosivo".

EA anuncia Boom Blox Bash Party

Al parecer Steven Spielberg le ha tomado el gusto a los videojuegos, ya que Electronic Arts comunicó recientemente que ambas partes estaban trabajando en el desarrollo de una nueva entrega de **Boom Blox**. El juego seguirá sobre la misma línea divertida de acción y destrucción de bloques, sólo que ahora tendremos más de 400 niveles nuevos. Los retos se desarrollarán en nuevos escenarios acuáticos y galácticos, sin dejar de mencionar la gravedad cero, entre otras novedades que tendremos.

El Wii no sólo está presente en los hogares, ahora también está en las escuelas

Nintendo sigue con alianzas con distintos organismos; para este caso se ha unido con la Asociación Nacional para la Educación Musical para llevar a los salones de clases de las escuelas en los Estados Unidos **Wii Music**. Esto ha sido de utilidad para los maestros de música que han experimentado con sus alumnos la experiencia del título. "La meta de **Wii Music** es inspirar a la gente de todas las edades a que disfruten la música", comentó Cammie Dunaway, vicepresidenta de ventas y marketing de NOA.



Ahora los videojuegos comienzan a estar presentes en las escuelas. Veremos si se suma algún otro.



Para muchos de nosotros las clases de música eran con flautas y panderos.



¡Moviliza tu celular!

Sonidos Reales





	CLAVE
	CHINO
Disculpe bella dama tiene una llamada	DAMA1
Disculpe bella dama le habla su novio	DAMA2
	SENOR1
	SENOR2
Disculpe mi señor es hora de levantarse	DESPERTADOR1
	DESPERTADOR2
Disculpe mi señor le habla su vieja	VIEJA
	NECIA
¿Quién se atreve a llamar en horarios fuera del trabajo?	HORARIOS
¿Qué están haciendo, compa?	CHACHALACA

Sonidos Cachondos

Contéstame, guapo...preciosa .... GALAN

Mmm ahh... sí mmm ORGASMO1

El Chavo NUEVOS

El Chavo

Ñoño

La Popis

CLAVE: ÑOÑO1 · CLAVE: POPIS · CLAVE: CHAVO1 · CLAVE: CHAVO2

Instrucciones para descargar SONIDO:
Envía CN REAL +"clave" al 31111
Ejemplo: CN REAL GALAN

Costo $15 con IVA incluido. Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado.

Tips

¿Quieres conocer lo último en tips y ser un mejor jugador cada día?

Sólo envía CN NIN al 61111

Costo por mensaje $6 con IVA incluido. Sólo celulares GSM con WAP configurado.

Imáegenes



Precio por imagen: $15 con IVA incluido. Sólo celulares GSM con WAP configurado.

Combos



Tono + Imagen



Por qué te conocí
Los Temerarios
Clave
CONOCI



Jamás
Kalimba
Clave
JAMAS2



No te quiero nada
Ha-ash
Clave
NADA2



Abrazar la vida
Luis Fonsi
Clave
ABRAZAR



Inolvidable
Reik
Clave
INOLVIDABLE



Mi alma reclama
Los Temerarios
Clave
RECLAMA



Bésame bonito
Iskander
Clave
BESAME2



1000 oceans
Tokio Hotel
Clave
OCEANS



A labio dulce
Iskander
Clave
LABIO



Be the one
The ting tings
Clave
THEONE



Te quiero te amo
Grupo Pesado
Clave
QUIERO



One, Two, Three, go
Belanova
Clave
ONETWO



Instrucciones para descargar el combo:
Como bajar combos: Envía **CN COMBO + "clave"** al **91111** Ejemplo: **CN COMBO THEONE**

Precio por COMBO: $30 con IVA incluido. Sólo celulares GSM con WAP configurado.

Juegos Exclusivos





AMERICA



TIGRES



CHIVAS

Instrucciones para descargar el juego:
Envía CN JUEGO + "clave" al 91111
Ejemplo: CN JUEGO CHIVAS







Precio por JUEGO: $30 con IVA incluido. Sólo celulares GSM con WAP configurado.

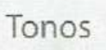
Juegos

QBERT | SPIDERMAN3
PATHUM | TRIVIABOND
NINJA1 | SHARK3
KGB | MONK
TRES | TWICE
RUGBY | GALAZER
LETRAS | FUTVOLEY
PRIX | GRAND2
PINBALL | FUTBOL2

Como bajar juegos: Envía **CN JUEGO + "clave"** al **91111** Ejemplo: **CN JUEGO TRES**

Precio por imagen: $30 con IVA incluido. Sólo celulares GSM con WAP configurado.

Tonos



Monofónicos y polifónicos

Clásicos de siempre

Alcanzar una estrella / Mariana Garza.....ALCANZAR
Amor de papel / Sentidos Opuestos.....PAPEL
Amores de barra / Ella Baila Sola.....BARRA
Autos, moda y rock & roll / Fandango.....AUTOS
¡Ay Amor! / Flans.....AYAMOR
Besos de ceniza / Timbiriche.....BESOS2
Cómo te va mi amor / Pandora.....TEVA
Corazón salvaje / Mijares.....CORAZON
Déjame llorar / Ricardo Montaner.....LLORAR3
Dos mujeres un camino / Laura León.....CAMINO
Fuego en el fuego / Eros Ramazzotti.....ENELFUEGO
Hoy no me puedo levantar / Mecano.....LEVANTAR
Amiga mía / Alejandro Sanz.....AMIGA
Rudebox / Robbie Williams.....BOX
Devuélveme la vida / Antonio Orozco y Malú.....DEVUELVEME
Dispárame / Laura Pausini.....DISPARA
Malo / Bebé.....MALO

Exitos en Inglés

7 things / Miley Cirus.....THINGS
American Boy / Estelle ft. Kanye West.....AMERICAN1
Apologyze / Timbaland ft. OneRepublic.....APOLOGYZE
Away / Enrique Iglesias.....AWAY1
Circus / Britney Spears.....CIRCUS
Bleedin Love / Leona Lewis.....BLEEDING
I'm Yours / Jason Mraz.....YOURS
Disturbia / Rihanna.....DISTURBIA
DVNO / Justice.....DVNO
It's all right / Ricky Martin feat M.Pokora.....AL
Love Today / Myka.....TODAY
Ready for the floor / Hot Chip.....READY
I kissed a girl / Katy Perry.....KISSED
Hey there Delilah / Plain White T's.....DELILAH
4 Minutes / Madonna.....4MINUTES

Exitos en español

No tengo dinero / Masappan.....DINERO
Pruebamelo / Gloria Trevi.....PRUEBAMELO
Inolvidable / Reik.....INOLVIDABLE2
Algún día / Julieta Venegas.....ALGUNDIA
Jaleo / Ricky Martin.....JALEO
Vuelvo / Beto Cuevas.....VUELVO2
Arde el cielo / Maná.....ARDE
Quédate conmigo / Patricia Manterola.....QUEDATE1
Enamorada / Miranda.....ENAMORADA
No me doy por vencido / Luis Fonsi.....PORVENCIDO
Vidas paralelas / Ximena Sariñana.....VIDAS
Entre tus jardines / Jaguares.....JARDINES
¿Dónde estas corazón? / Enrique Iglesias.....DONDEESTAS
Blanca Navidad / Luis Miguel.....BLANCA
Gotas de agua dulce / Juanes.....GOTAS
Nada es igual / Kudai.....NADA3
10 para las 10 / Playa Limbo.....PARALAS10
ADO / Manuel Mijares.....ADO

Top 5

Paso el tiempo / Belanova.....TIEMPO2
I know / Drake Bell.....IKNOW
Y que quede claro / La Arrolladora Banda el Limón.....CLARO
No me dejes de amar / La Apuesta.....NO ME DEJES
One, two three Go! / Belanova.....ONETWO

Pura Banda

El bombón asesino / Ninel Conde.....BOMBON2
Ahora que no estás / Osé.....AHORA5
Aire / José Merce.....AIRE2
Aliado del tiempo / Mariano Barba.....ALIADO
Amor mío / K Paz de la Sierra.....AMORMIO2
Antes de que te vayas / Marco Antonio Solís.....ANTES1
Aquí / Leonel García.....AQUI1
Así es la vida / Mairene.....VIDA
Canalla / Sonora de Margarita.....CANALLA
Como me duele / Valentín Elizalde.....DUELE4
Cómo olvidar / Bryndis.....OLVIDAR2
El hombre de negro / Huracanes del Norte.....HOMBRE1

Reggaeton

Sexy Movimiento / Wisin & Yandel.....MOVIMIENTO
Ahora es / Wisin y Yandel.....ES
Amor dime / Nigga.....AMOR2
Anda sola / Don Omar.....ANDA
Corazones / Daddy Yankee.....CORAZONES
Dale don dale / Don Omar.....DALE
Los infieles / Aventura.....INFIELES
Mis ojos lloran por ti / Big Boy.....LLORAN1
No, no, no / Thalía ft. Aventura.....NONO
Not too much / Don Omar ft. Zion.....MUCH
Pam Pam / Wisin y Yandel.....PAMPAM
Perdóname / La Factoría.....PERDONAME3

Salsa/Merengue/Mambo

Ahora quién / Marc Anthony.....AHORAQUIEN
Almohada / Everardo.....ALMOHADA
Amar y querer / Lorena.....QUERER
Así fue / Cipriano.....ASIFUE
Azul / Mairene.....AZUL
Bachata rosa / Juan Luis Guerra.....BACHATA
El noa noa / Varios.....NOANOA
Hawaii Bombay / Maya.....BOMBAY
Mírame a los ojos / Mairene.....OJOS2
Ojalá que llueva café / Juan Luis Guerra.....OJALA
Tu cárcel / Francisco.....CARCEL

INSTRUCCIONES PARA BAJAR TONOS POR TIPO DE CELULAR

MONOFÓNICO
envía CN MONO
+ "la clave de la canción"
+ "marca de tu celular"
al 31111
Ej: CN MONO CLARO NOKIA

POLIFÓNICO
envía CN POLI
+ "la clave de la canción"
al 31111
Ej: CN CLARO OTHER





Consola Virtual

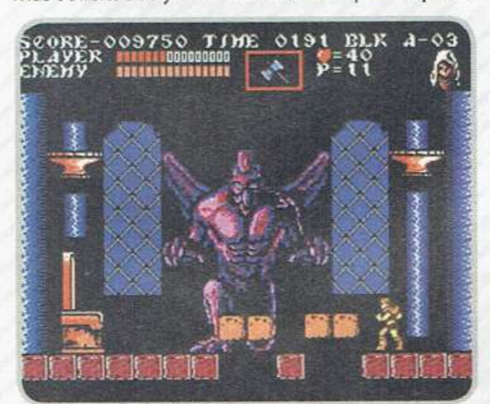
La lista de Consola Virtual sigue en aumento, ¡y de qué forma! Ahora con dos grandes colosos de los sistemas de Nintendo como **Castlevania III** y **Kirby's Dream Land 3**. Ambos clásicos inmediatos y que no pueden quedarse fuera de tu colección virtual. ¡Checa lo siguiente!

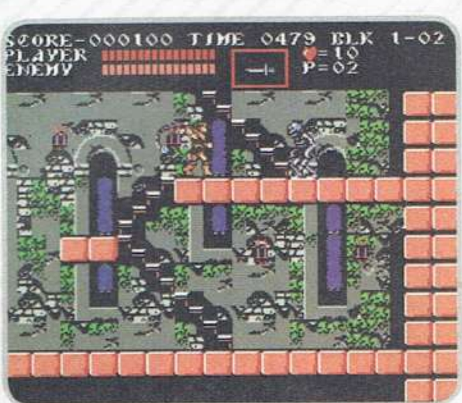
Castlevania III: Dracula's Curse

NES (1990)
Wii Points: 500

LA BATALLA MÁS EMBLEMÁTICA AHORA EN CONSOLA VIRTUAL

Siendo honestos, la serie de **Castlevania** es una de las mejores exponentes en los videojuegos desde su salida en el NES, han aparecido tantas y tan buenas que siempre estamos a la expectativa de qué seguirá. No obstante, la tercera parte que apareciera en el Nintendo Entertainment System a principios de los años 90, fue y seguirá siendo un ícono por la tremenda acción que ofrecía, los múltiples personajes y la música, que, combinados, daban como resultado uno de los videojuegos más solicitados y entretenidos de aquella época.





ALUCARD, EL HIJO DE DRÁCULA ESTARÁ DE TU LADO

Al inicio, tomarás el papel de **Trevor Belmot** (mejor conocido en Japón como **Ralph C. Belmondo**), famoso antepasado de **Simon Belmot** (héroe de los dos primeros títulos de **Castlevania** para el NES) y a quien recientemente vimos como uno de los personajes seleccionables en **Castlevania Judgment**. Es el año 1476 y como era de esperarse, Drácula, el terrorífico vampiro ha vuelto a la vida y ahora está más enfurecido que nunca, iniciando una guerra para vengar a su difunta esposa, conflicto que mantendrá en la oscuridad a las tierras transilvanas hasta que el héroe de leyenda levante su látigo y combata al mal con todo su poder.

A diferencia de la entrega pasada, ésta retoma el concepto de acción pura en *sidescroll*, si recuerdas, en **Simon's Quest**, Konami experimentó un poco al agregar pizcas de RPG a la fórmula de aventura, con buenos resultados, aunque se extrañó el estilo original. Así, **Trevor** se embarcaba en un reto importante, peligroso y a través de caminos sombríos repletos de enemigos de toda clase. Lo interesante, es que ahora caminabas por un escenario, pero de pronto, notabas que se abrían distintos caminos en tu travesía; ¿hacia dónde ir?, ¿qué camino tomar? Eran las preguntas que todos nos hicimos la primera ocasión que lo jugamos, para luego darnos cuenta de lo bien que hizo Konami al ofrecer rutas alternas que ampliaban la experiencia de juego, volviéndolo más atractivo y con muchísimo *replay value*.



Para complementar las grandes adiciones a la franquicia, ahora **Trevor** estará acompañado de tres nuevos personajes jugables como **Sypha Belandes**, quien posee ataques físicos limitados pero una alta ventaja cuando de hechizos se trata. **Grant DaNasty** es un pirata que puede trepar por las paredes y es capaz de brincar de un lado a otro a mitad de su salto, bastante útil para ciertas escenas. Por último, pero no menos importante tenemos al mismísimo hijo de **Drácula**, **Alucard**, cuyas habilidades principales son convertirse en murciélago y volar hacia sitios aparentemente inalcanzables o arrojar bolas de fuego que destrozarán a sus rivales.

Durante tu aventura sólo podrás llevar a uno de los aliados a la vez, teniendo la oportunidad de intercambiarlos y dependiendo a quién de ellos tengas como compañía para el enfrentamiento final, será el desenlace que obtengas en el juego. Está por demás comentar que se trata de una aventura espectacular, ambientada en grandes escenarios que ofrecen retos al por mayor, una amplia variedad de enemigos que tratarán de detener tu cruzada en contra del conde **Drácula**. La música, como siempre, queda perfecta para ambientar los escenarios, las intensas batallas contra los jefes de nivel y en sí, cada acción que realices. Sin duda, uno de los mejores juegos de la época dorada del NES que no puede faltar en tu colección de Consola Virtual.



Kirby's Dream Land 3

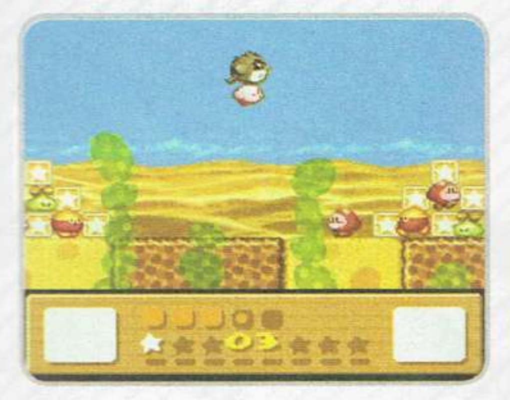
SNES (1997)
Wii Points: 800

LA ESFERA ROSA DE REGRESO EN CONSOLA VIRTUAL

Para gusto de todos los fans de **Kirby**, Nintendo subió otro clásico de este personaje en la Consola Virtual, se trata de **Kirby´s Dream Land 3** para Super Nintendo. Como es tradición, el mágico reino de Dreamland está en peligro, pues el rey Dedede ha reunido a una banda de villanos para causar daños en la ciudad. Conociendo lo anterior, **Kirby** se prepara en una nueva aventura, conservando el estilo de plataformas en sidescrolling y toda la gama de habilidades que lo hicieran famoso, como absorber el poder de sus enemigos para ganar nuevas formas de ataque; además, en esta ocasión puedes hacer equipo con un personaje adicional, ampliando la gama de posibilidades.

¿Cómo se juega? Simplemente recorre los coloridos escenarios y vence a cada enemigo que se te aproxime, para hacerlo, tendrás un abanico de posibilidades, ya sea con tus habilidades natas o a través de algún efecto nuevo que obtengas más adelante. Toma en cuenta que **Kirby** también pude flotar, para llegar a nuevas alturas o cruzar algunos puntos del juego. En total, son cinco niveles (con seis escenarios cada uno) que tendrán a un poderoso villano al final del camino, pero no te preocupes, realmente no son tan rudos como parecen, basta con que identifiques sus movimientos y en unos instantes ya lo habrás derrotado sin mayor esfuerzo. Te recomendamos que evalúes cada poder que absorbas, así tendrás una idea de qué arma es mejor para cada enemigo.











RECIBE LA AYUDA DE TUS NUEVOS AMIGOS

Para estas fechas ya no resulta novedad, pero en aquel entonces, **Kirby´s Dream Land 3** nos sorprendió bastante por su entorno gráfico, es decir, lucía mucho mejor que las versiones anteriores, presentando imágenes y fondos que parecían dibujados como de un cuento de hadas, sí, ya sé que vas a decir que parecería de niños pequeños, pero en sí, de eso se trata el concepto de **Kirby**, un mundo de fantasía lleno de color y personajes de todo tipo. Siendo así, el juego cumplía un objetivo tremendo al lograr imágenes de esa calidad que, combinadas con lo bien que se juega (vaya, es difícil que un juego de **Kirby** quede mal en *gameplay*, a menos que le cambien el formato a otra categoría, como carreras), resultaba en todo un éxito que nos dejaba satisfechos al terminar cada nivel.

En conclusión, **Kirby´s Dream Land 3** es un título entretenido para toda la familia; a pesar de tener doce años desde su creación, se mantiene vigente gracias a su forma de juego que te mantiene entretenido durante todo el tiempo que lo juegues. Quizá uno de los puntos en donde más flaquea es la música, pues en esta ocasión no es tan agradable como en otras, un poco repetitiva y sin tanta energía comparada con la escuchada en **Kirby Super Star**. Fuera de ello, es una buena compra para la Consola Virtual, que te dará más trasfondo en la historia de este rosado personaje creado por HAL Laboratories, héroe y guerrero también de **Super Smash Bros.** Tal como ves en algunas fotos, **Kirby** tendrá la ventaja de apoyarse con sus diferentes amigos, hasta uno que parece uno de Hamtaro. Cada uno de estos curiosos personajes le dará habilidades adicionales que aumentan el grado de éxito de las misiones.

DIVERSIÓN A BAJO COSTO

Kirby´s Dream Land 3 es un juego para toda la familia, tanto para los jugadores experimentados y exigentes de historias con contenidos más demandantes, como para quienes sólo gustan de probar los videojuegos de manera ocasional. Si hablamos de la dificultad, realmente no hay mucha, pues se trata de un título que disfrutarás más por cómo se juega que por cuánto te cuesta terminar un nivel; los enemigos no son complicados para vencer y los jefes de escena tienen movimientos mecánicos repetitivos que no tardarás mucho en descubrir y superar. En concreto, para tener doce años desde su lanzamiento original, este juego aún sigue siendo interesante para los fans de Nintendo; además, es una oportunidad increíble a un precio razonable y con la comodidad de que lo podrás tener siempre que quieras, listo para jugarlo a través de la Consola Virtual de tu Wii.







NASCAR KART RACING

Electronic Arts nos presenta una opción alterna para los fans de las carreras, con toda la emoción de la serie NASCAR pero con la peculiaridad de contar con Go Karts en un ambiente más amigable, divertido y lleno de emociones a altas velocidades. El juego, desarrollado por EA Sports te pondrá dentro de la NASCAR Sprint Cup Series como todo un piloto profesional y lo mejor, fue creado en exclusiva para la consola Wii, tomando en cuenta desde sus inicios la innovadora forma de mover los controles para sentirte aún más inmerso en la acción de las carreras. Además, es una alternativa perfecta para que inicies la temporada 2009 de NASCAR, así como la Daytona 500.

freestyle

EA SPORTS

EVERYONE E ESRB — Travesuras Cómicas

GAMEPLAY · GRÁFICOS · SONIDO · DIFICULTAD · REPLAY VALUE — RANKING EN 7.5

NASCAR, tal y como siempre quisiste jugarlo

Conduce como un profesional

NASCAR Kart Racing cuenta con varios de los pilotos de carreras más populares de la serie, dándote la posibilidad de manejar poderosos vehículos a través de terrenos especiales, maniobrar por zonas rocosas, saltar ríos así como esquivar edificios en derrumbe, en fin, un abanico de posibilidades que no te podía ofrecer un título convencional de este deporte. Digamos que hace una amalgama perfecta entre lo formal del automovilismo y lo dinámico de los Go Karts, con fantasía y momentos insólitos de los cuales tú serás beneficiado al tener acción constante. Además, no creas que se trata de un título individual, así que invita a tus amigos porque hay otros tres espacios disponibles para que juntos conquisten la pista en diferentes modalidades de juego como *Head to Head* en pantalla dividida, con la única finalidad de alcanzar la atesorada bandera a cuadros que te convertirá en el verdadero campeón. También pueden crear equipos para mantenerse en la línea de combate.



Si quieres que tus competidores se derrapen en el camino, arroja un poco de aceite.



Gráficamente se adapta al concepto caricaturezco, con mayor frescura.



Compañía: **EA Sports**
Desarrollador: **EA Sports**
Categoría: **Carreras**

1-4

Los mejores pilotos listos para el banderazo

Como personaje principal, tendrás al tres veces campeón consecutivo de la Sprint Cup Series, Jimmie Johnson, o si lo prefieres, elige de entre otros trece pilotos expertos de la NASCAR Sprint Cup Series. También podrás competir con alguno de los diez personajes animados originales para este juego, así que por variedad no te preocupes, tendrás lo que necesitas y mucho más para que siempre tengas una experiencia de juego diferente. Cada piloto tiene atributos únicos que determinarán el rendimiento y función del vehículo en relación a cómo se desenvuelven en el curso, por lo tanto, debes emplear tus mejores estrategias para elegir al piloto y copiloto, así como al auto que más te convenga por velocidad o estabilidad, checa las características en la pantalla de selección.



Deja a un lado la seriedad de la versión original, aquí se vale todo, hasta cerrones y empujones.

Al mero estilo de Mario Kart

Un juego de Go Karts ya no estará completo sin las trampas o premios, pues se volvió un estándar desde **Mario Kart**. Es por ello que en **Nascar Kart Racing** encontrarás todo tipo de artefactos para tomar ventaja de tus rivales o hacerles la vida de cuadritos. Claro ejemplo son los cartuchos de dinamita que explotarán al impacto, provocando que se derrapen los desafortunados pilotos y den giros, perdiendo momentáneamente el control del vehículo (los podrás arrojar al frente o hacia atrás dependiendo de la ocasión). Los tanques de gasolina tendrán la función de Nitros o Turbos que llenarán tu barra de "boost", dándote impulsos ilimitados por un breve espacio (así como el hongo dorado); mientras tu barra esté de color blanco, podrás oprimir el botón tantas veces como quieras para ganar más velocidad.



En varias zonas de la pista, encontrarás estos objetos que vuelven más intensa la carrera.

No olvides dejar ciertos recuerditos en el camino para detener a tus rivales, una opción es el aceite, pues lo puedes lanzar hacia el frente o dejarlo regado a tu paso, con esto, el primero que lo toque, se derrapará como ocurre con las bananas. Otro artefacto magnífico para mantener distancia o ganar unos lugares es el cohete teledirigido, si lo arrojas al frente seguirá a tu oponente más próximo, pero si lo envías hacia atrás, será una tremenda sorpresa para tus incautos seguidores. Otros ítems crearán ondas de choque para colisionar a los demás autos, reducir la velocidad de tus rivales o poner anuncios que impedirán la visibilidad por un instante.

Héroes al volante

Cuando ya no hay villanos que vencer, ¡súbete al Go-Kart!



Mega Man Battle And Chase (GCN)

Originalmente sólo apareció para el mercado japonés y luego de mucho tiempo, llegó a nuestro continente sin que se le hiciera mucho ruido, sin embargo, para la edición de aniversario en el GameCube, se incluyó este título como uno de los *bonus* desbloqueables, quizá siga sin ser de los favoritos para los fans de Mega Man (como ocurrió en el caso del juego de soccer), no obstante, se conserva como una grata opción para dejar atrás la rutitna de aventura y continuar con nuevos retos al volante de autos curiosos.

Konami Krazy Racers (GBA)

Pocos han sido los títulos que han resaltado ante **Mario Kart**, pero **Krazy Racers** nos dio una verdadera sorpresa hace unos años para el Game Boy Advance. En esta ocasión se reunían diferentes personajes emblemáticos de Konami en un torneo de Go Karts que hacía gala del potencial gráfico y de *gameplay* de dicha consola. Con ocho pilotos y más de 16 pistas disponibles, tenías largo rato para divertirte, más aún con la compatibilidad con el cable link para habilitar el modo competitivo. Lógicamente, tanto los escenarios como la música eran inspirados por los juegos de Konami, poniéndote en ambiente mientras pisabas el acelerador al fondo, sin duda, una de las mejores opciones para sistema portátil.

Compite en todo tipo de terrenos

En cuanto a los cursos, son realmente variados, proporcionándote amplias opciones de competencia, podrás vivir la intensidad de la velocidad y competencia en veinticuatro entretenidas pistas que van desde desiertos, autopistas, carreteras, cañones, desfiladeros y muchas otras sorpresas más, lo suficiente para que no te aburras por un largo rato. Las pistas oficiales de Nascar son: Daytona International Speedway, Talladega Superspeedway, Dover International Speedway y Bristol Motor Speedway. Cada una tendrá la opción de mostrarla en reversa o espejo, tal como lo has visto en **Mario Kart**, duplicando el *replay value* y el reto al ofrecer una perspectiva diferente a la tradicional. Por supuesto, podrás activar nuevos cursos al vencer a los pilotos en distintas modalidades de juego y si completas todos los eventos, ganarás un patrocinio completo con anuncios con el rostro de tu piloto en alguno de los circuitos, para que le presumas a tus cuates tu potencial en las carreras. Recuerda que entre más torneos ganes, tu reconocimiento será mayor.







Participa en cada uno de los cursos y encuentra las ventajas para que saques provecho a la pista.

Pilotos de Nascar oficiales

- Jeff Burton
- Kevin Harvick
- Kyle Busch
- Jimmie Johnson
- Dale Earnhardt, Jr.
- Kasey Kahne
- Carl Edwards
- Matt Kenseth
- Jeff Gordon
- Elliot Sadler
- Denny Hamlin
- Tony Stewart





En pocas palabras...

Gráficamente no es un desafío, pues ofrece calidad visual estándar que no influirá en lo agradable del juego, es más, se adapta a un estilo caricaturesco que deja a un lado lo plano de las carreras reales. Eso sí, el *gameplay* es lo que salva el día pues **NASCAR Kart Racing** es una excelente opción para convivir con tus amigos o familia. Un punto en contra es la falta de conexión Wi-Fi, pues sería interesante poder competir en contra de los mejores pilotos del mundo y ver cómo subes en el ranking internacional.



Los expertos comentan

Master

Los juegos de carreras tradicionales nunca me han gustado, siento que no es nada emocionante el estar dando vueltas en circulo, pero sin duda los que se llevaban las palmas por aburridos, eran los basados en la NASCAR. Simplemente o eras fan de este tipo de espectáculos o no lo podías jugar por más de cinco minutos; por fortuna todo ha cambiado para esta nueva franquicia que ha desarrollado EA, ya que para empezar, las reglas han quedado fuera, aquí todo se vale, lo único que importa es detener a tus rivales antes de que crucen la meta, y para ello tendrás infinidad de ítems para conseguirlo. Está muy lejos de quitarle el trono del género a Mario Kart, pero aun así, es muy divertido.



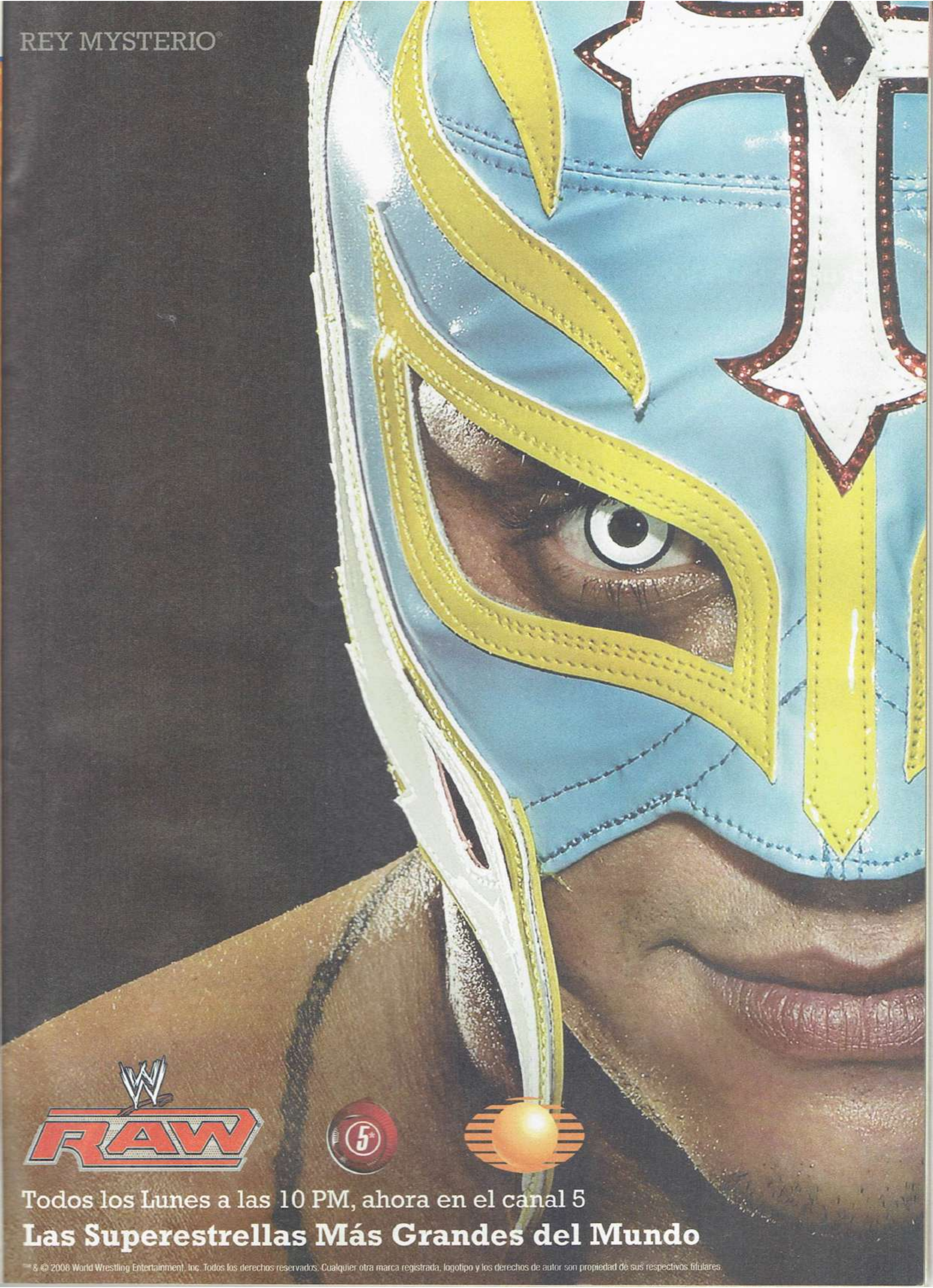
Crow

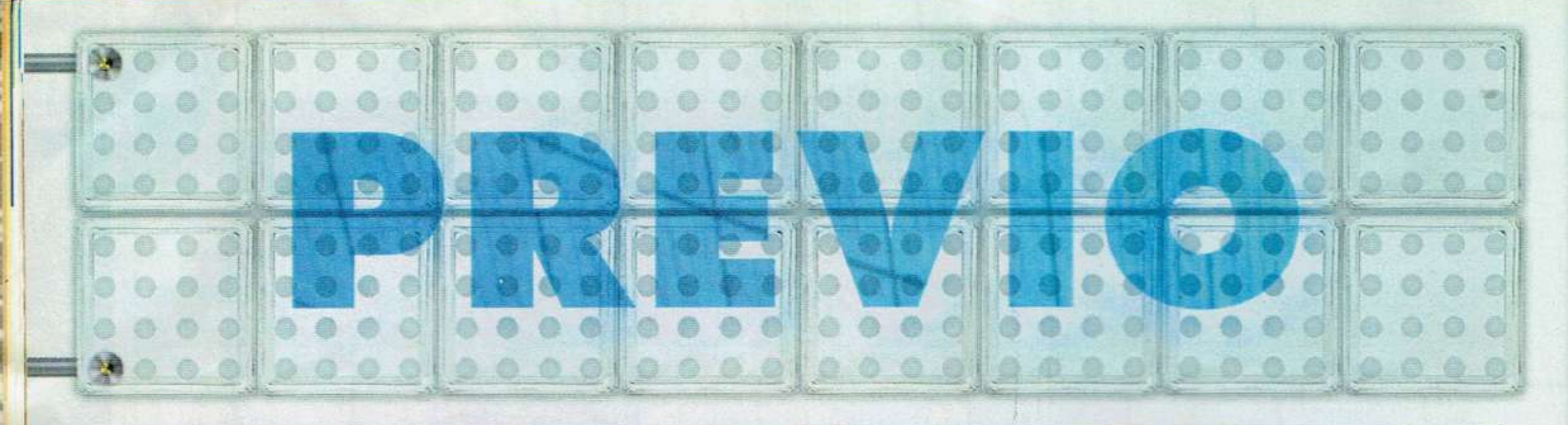
Me agradan los juegos de carreras, son una opción perfecta para sacar nuestra sed de velocidad sin problema alguno, pero los del tipo *Kart* son aún mejores, allí sí que dejamos libre al cafre que llevamos dentro y disfrutamos de cada uno de los cursos y opciones que nos ofrecen, claro, en modo *multiplayer* se vuelven todo un deleite para los fans. En general está bien, quizá me hubiera gustado que incluyera personajes clave de otros juegos o que aumentaran la cantidad de ítems, pero para usos prácticos no tiene inconveniente, salvo la falta de conexión Wi-Fi que ya se ha vuelto básica en los videojuegos. Tal vez no sea el predecesor de **Mario Kart**, pero sí una buena alternativa



Panteón

Ya eran muchos los juegos enfocados a las carreras NASCAR y de cierta forma se estaban encasillando al no ofrecer algo diferente, la solución práctica fue crear este divertido estilo de juego basándose en exitosos títulos del género. En mi punto de vista, resulta mucho más atractivo una competencia con retos de fantasía y diferentes que algo serio ya trillado. Siento que le faltaron más opciones o una serie de temas musicales más dinámicos, pero en general es atractivo para todo tipo de videojugadores, lo recomiendo ampliamente para jugarse en familia o con amigos de forma local, pues no tiene conexión Wi-Fi.


REY MYSTERIO®
RAW
5
Todos los Lunes a las 10 PM, ahora en el canal 5
Las Superestrellas Más Grandes del Mundo
™ & © 2008 World Wrestling Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados. Cualquier otra marca registrada, logotipo y los derechos de autor son propiedad de sus respectivos titulares.



Dragon Quest V: Hand of the Heavenly Bride

NINTENDO DS

Square Enix

Sagas de juegos RPG hay muchas, pero una tan exitosa como **Dragon Quest**, ninguna, ni siquiera **Final Fantasy** puede presumir de hacerle sombra, al menos en su país de origen, Japón, al grado de que en esa nación, está prohibido que sus nuevas entregas sean lanzadas en lunes, ya que provocarían que los trabajos y escuelas, estuvieran vacíos. Por todo lo anterior, Square Enix ha decidido lanzar un *remake* de uno de sus capítulos más populares, **Dragon Quest V** para Nintendo DS, que sin duda volverá a ser un fenómeno.



Los efectos gráficos son realmente impresionantes, para muestra basta que mires esta escena de lava.



Todos los escenarios tienen secretos escondidos, no olvides revisarlos bien para no perderte ninguno.

Todo puede cambiar en un segundo...

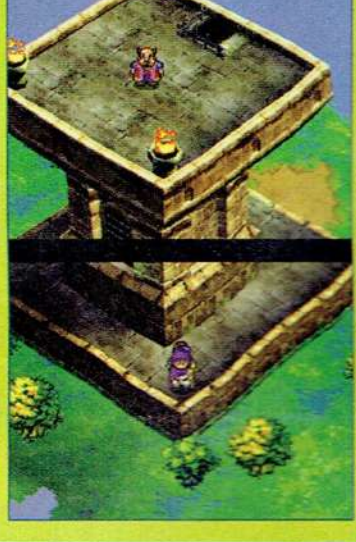
La historia del juego es demasiado emotiva, pero no sólo en el final o cuando ya has avanzado hasta cierto punto, sino desde que comienzas. Contrario a lo que normalmente ocurre, aquí el héroe no es un joven maduro, sino un niño de escasos seis años de edad, cuyo único propósito en la vida es acompañar a su padre en todos sus viajes. Todo va muy bien, pero de pronto, cuando menos se lo esperaba, su padre pierde la vida y él queda prisionero en una ciudad a miles de kilómetros de su hogar, por lo que no puede pedir ayuda a nadie.

Pasan exactamente 10 años, y en un acto heroico, logra escapar de aquel lugar, ahora sólo tiene un propósito en la mente, regresar a su pueblo y encontrar a su mamá, no importa cuánto tiempo le lleve. Realmente la trama y su desarrollo son extraordinarios; no querrás parar de jugarlo, pero eso sí, como cada juego de la saga, eso te tomará bastantes horas, debido a la inmensa cantidad de detalles y retos.





Los pueblos son realmente enormes, con diferentes lugares en los que puedes investigar...



...aunque a veces llegar a sitios específicos no te va a ser tan sencillo, deberás completar pruebas.

Reconoce tu nuevo mundo

A pesar de que hayas jugado este título en su versión original, no será sencillo ubicarte, todo ha sido creado desde cero para lograr un apartado en 3D bastante bueno en los escenarios, con elementos en dos dimensiones como los personajes, dando así la impresión de estar viendo una caricatura. Cabe mencionar que el diseño de los personajes es obra de Akira Toriyama, el gran mangaka japonés que entre otras cosas, es el creador de **Dragon Ball**, así que notarás algunas similitudes entre los personajes del juego con los de la animación.

Para que tengas una mejor perspectiva de lo que ocurre en las ciudades que visites, tu vista abarcará las dos pantallas, siendo en la táctil donde aparecerán tus personajes, ya que gracias al *stylus* podrás controlarlos de manera más rápida, seleccionando sus ataques y magias. Tu equipo lo vas a crear con la gente que encuentres en los pueblos, cada uno se unirá a ti por diversos motivos, por lo que debes ser muy selectivo para lograr una *party* invencible. Por si fuera poco, tendrás la posibilidad de atrapar algunos monstruos para utilizarlos en las batallas.



Algunos enemigos que encuentres en tu camino serán muy fáciles de derrotar, así podrás subir tu nivel rápidamente.

La consolidación de un grande

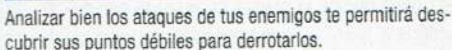
Este título es excelente, una verdadera obra maestra que resulta complicado explicar con palabras, sólo jugándolo comprenderás el porqué es considerada por muchas personas, la mejor serie RPG del mundo. Lo mejor, es que si todo sale bien, para mediados de año estaremos disfrutando de otro capítulo más, la novena parte, que a diferencia de esta entrega, no será remake y estará en exclusiva para Nintendo DS.

Tales of Hearts

Namco Bandai

Hace algunos meses te comentamos en el Extra un poco de este juego, **Tales of Hearts**, que desde su anuncio ha atraído cientos de reflectores debido al peso de su licencia, pero además, a su *gameplay* tan especial que siempre lo ha caracterizado. Ahora nos hemos enterado de algunos detalles interesantes que compartiremos contigo, ya que todo apunta a que se convierta en una de las mejores versiones de Tales que hayan existido.





Analizar bien los ataques de tus enemigos te permitirá descubrir sus puntos débiles para derrotarlos.



Los ataque especiales pueden poner a tus rivales contra las cuerdas, pero consumen mucha energía, úsalos sabiamente.

Antes de comenzar, debemos decirte que al momento de escribir esta nota, no existen fechas sobre su salida en América, pero tomando en cuenta que todos sus juegos para Nintendo GameCube y Wii han tenido una gran respuesta, es probable que dentro de poco se haga oficial su llegada.

El alma de las personas

La trama nos traslada a una ciudad que se ha visto atacada por un extraño mal que ataca directamente el corazón de las personas, esto ha terminado con la vida de varios habitantes, por lo que un grupo de valerosos jóvenes equipados con herramienta especial, descubre que detrás de todo esto se encuentran un extraño monstruo, por lo que deciden de inmediato salir a buscar su guarida para exterminarlo y poder restaurar la paz de su población.

Hasta el momento es lo poco que conocemos de la historia, pero suficiente para saber que lo que nos espera será una aventura inolvidable, sobre todo al considerar los trabajos previos, donde los giros sorpresivos nunca faltaron. Pero bueno, ahora pasemos a otro aspecto importante, el *gameplay.*



Vas a tener libertad de movimiento en todo momento, tanto para explorar como en los enfrentamientos, así que podrás ubicarte en el mejor lugar para atacar a tus enemigos y causarles un daño mayor, aunque también dependerá de las armas que estés utilizando. Aunque aún no está confirmado, es muy probable que uses el *stylus* como si fuera tu espada, de forma similar a lo visto en **Ninja Gaiden** o **Zelda Phantom Hourglass**.



La pantalla táctil te va a permitir seleccionar a tus personajes de una forma más rápida.

El inicio de otra historia...

Tales of Hearts es de esos juegos especiales que no aparecen tan seguido en el mercado, un RPG como pocos que te cautivará desde el primer segundo; como te comentamos, no está confirmada su aparición en América, pero te mantendremos informado de cualquier novedad que dé a conocer Namco Bandai; ojalá que entre ellas se incluya una opción de idioma en español, aunque si saliera sólo en inglés, no tendríamos quejas.

Visualmente espectacular

Los gráficos son excelentes, a pesar de no estar completamente en 3D, están muy bien definidos, además de contar con fuentes de luz para dar una sensación de profundidad inigualable. En cuanto a los efectos de sonido, se mantiene fiel a su estilo, así que podremos disfrutar de hermosas melodías que nos acompañarán a cada paso que demos, brindando una emoción extra en las escenas.



Los ítems son parte fundamental para que completes la aventura, no olvides llevar los más poderosos.

Con obras como esta, la serie **Tales** se consolida como una de las grandes del género, no tiene un solo punto negativo o que pudiera restarle puntos, es un trabajo prácticamente perfecto que disfrutarán por igual todo tipo de videojugadores, no importando tu experiencia en este estilo.



Cuando te enfrentes a varios enemigos al mismo tiempo, intenta atacar primero al más poderoso.

Wii Ware™



La oferta creativa del sistema de descargas de WiiWare sigue dando frutos, ahora con títulos que se salen de lo convencional, proponiendo nuevos parámetros, que si bien algunos no se convertirán en clásicos, sí te aseguramos que pasarás grandes momentos con cada uno de ellos, sobre todo si gustas de reunirte con tus amigos o hermanos, ya que contienen excelentes opciones para varios jugadores.

Jungle Speed

PLAYFUL ENTERTAINMENT INC. — **1,000 WII POINTS**

Jungle Speed es un juego que no pretende otra cosa más que hacernos pasar un rato agradable en compañía de la familia o los amigos, ya que se trata de la adaptación de un juego de mesa. Por lo regular este tipo de títulos no tienen mucho éxito, (como claro ejemplo tenemos a **Jenga** para Wii), pero lo cierto es que el que puedan participar hasta ocho personas al mismo tiempo, nos ha hecho mirarlo desde un ángulo distinto, más divertido.

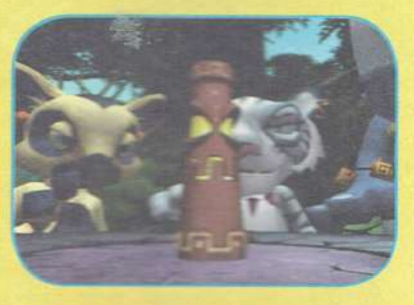
Dentro del juego representarás a uno de ocho animales distintos, como pueden serlo un mono, hipopótamo, león o hasta cocodrilo, pero no creas que cada uno cuenta con habilidades especiales, no, simplemente es para darle variedad a la elección de personajes. Ya que estén preparados todos tus amigos, aparecerán alrededor de una mesa circular, que tiene en el centro un extraño tótem.





Cada uno recibirá algunas tarjetas al azar, todas cara abajo, las cuales deberán ir destapando de manera continua, y en el momento en que aparezca una que sea idéntica a la tuya, debes moverte rápido para ganar el tótem del centro; al hacer esto habrás ganado y obtendrás todas las tarjetas que haya sobre la mesa. Lo interesante es que algunas cartas pueden modificar las reglas, ocasionando que cambie tu jugada.

Es buena opción si gustas de reunirte con tus amigos a jugar, ya que no necesitan turnarse para entrar a la diversión, contando con cuatro Wiimotes y Nunchuks pueden participar las ocho personas simultáneamente. Aunque de entrada no suena muy atractiva la idea, ya que lo juegas no paras sino hasta que termine la partida, debes darle una oportunidad, como todos los juegos de mesa, mientras más personas participen será más divertido.



Debes estar muy atento para atrapar el tótem antes que nadie.

Fun! Fun! Minigolf

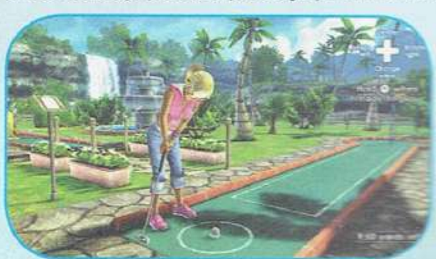
SHINEN MULTIMEDIA — **900 WII POINTS**

Una agradable sorpresa, eso es **Fun! Fun! Minigolf**, un título que sin hacer mucho ruido, podemos decir que es de lo mejor que puedes encontrar para bajar a Wii. Como el nombre lo indica, aquí no habrá campos completos, ya que todos los hoyos se jugarán dentro de un parque de diversiones con una mecánica similar a **Super Monkey Ball**, pero usando al Wiimote para mejorar la dinámica de los tiros.



La concentración será tu mejor aliado en este demandante deporte.

La base es la misma que la vista en **WiiSports**, debes mover tu Wiimote para pegarle a la pelota tal cual lo harías en la vida real, sólo que ahora, ha agregado otros elementos que debes tomar en cuenta para que no termines en alguna trampa de arena. Primero que nada, debes ubicar a tu golfista en la mejor zona posible para que no esté incómodo al hacer su movimiento, después con el Pad ajustas la trayectoria y el ángulo exacto donde golpearás la pelota, ya por último sólo debes realizar tu swing y listo.





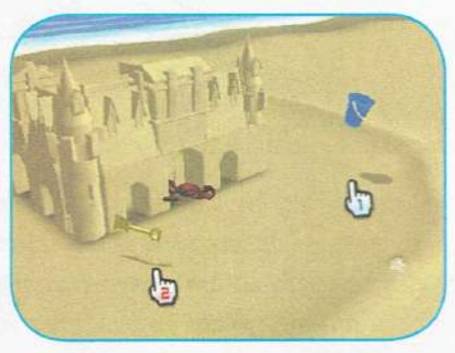
En cada uno de los hoyos, habrá elementos que impedirán que la pelota llegue de forma directa a su objetivo, como pueden serlo bucles, rampas o tubos, por lo que antes de pegarle, tienes que revisar muy bien el área para intentar usar dichos elementos para tu beneficio; un rebote en la pared puede significarte el primer lugar o tener que intentarlo de nuevo. No hay nada que dudar, este juego vale cada Wii Point que pagarás por él, tiene buenos modos de juego, incluido uno para cuatro jugadores que se lleva las palmas, sin mencionar el estupendo trabajo en la estructura de los escenarios; realmente tendrás que pensar cada disparo. **Fun! Fun! Minigolf** es una descarga obligada.

Sandy Beach KONAMI 500 WII POINTS

Hemos visto juegos sumamente originales gracias a WiiWare, pero creemos que **Sandy Beach** se puede colocar fácilmente en los primeros sitios. La temática es muy simple, te encuentras en la playa y el día está sumamente soleado ¿Qué puedes hacer para divertirte?: castillos de arena. El título es un simulador que te permitirá elaborar construcciones dignas de concurso a lo largo de todas sus fases. Quizá no te suene tan atractivo, pero una vez que lo juegas no puedes soltar el control sino hasta que veas tu obra terminada.



Una estructura pequeña se convierte en pieza fácil de destruir para los crustáceos.



Dos personas pueden interactuar en la construcción para lograr mejores resultados.

Como debes estar suponiendo, sólo necesitas el Wiimote para la construcción de tus castillos; inicias de cero, lo único que tienes es arena y tu imaginación. Con el puntero, eliges la herramienta que deseas utilizar, las cuales pueden ser cubos o martillos, todo depende de lo que desees crear o modificar en el momento. Antes de decidir en qué parte estará cada bloque de arena, puedes ver distintos diseños de grabados, así tu edificación puede tener muros o torres que contrasten.

Si pensabas que no ibas a tener problemas al acumular la arena, estás equivocado, ya que en determinados momentos aparecerán varios cangrejos dispuestos a derrumbar tu castillo, y para detenerlos vas a contar con un par de opciones; la primera es quitarlos con el puntero, lo cual sirve muy bien cuando son pocos, pero cuando ya perdiste la cuenta de los invasores, lo mejor es colocar unos pequeños cañones en partes estratégicas como las torres. Así eliminarás a varios con un solo disparo.



Prepara tu castillo para cualquier tipo de ataque colocando muros altos.

Está muy lejos de convertirse en el juego revelación, pero su propuesta tan original te hará pasar un buen rato, puedes crear centenares de estructuras diferentes, lo que representa un gran reto, sin mencionar que puedes compartirlo con un segundo jugador.



Encárgate primero de los cangrejos que te encuentres más cerca de tu fortaleza.

Planet Pachinko ALLIED KINGDOMS INC. 500 WII POINTS

Si extrañas los juegos de disparos al estilo Arcade de mediados de los años 80, **Planet Pachinko** es lo que has estado buscando, se trata de juego de disparos en pantallas fijas al estilo de **Snow Bros** o **Tumble Pop**, donde lo único que te pondrá a salvo de tus enemigos será tu habilidad con el control. Pero veamos un poco más a detalle lo que nos ofrece este proyecto de Allied Kingdoms Inc. para WiiWare.

Primero que nada veamos la historia, que nos lleva a un futuro distante, donde los robots ya son tan comunes como ahora lo son los teléfonos celulares. Resulta que una familia de androides ha perdido a su pequeña mascota, un perro, y tienen pistas de que se encuentra en los templos del **Planeta Pachinko**, el único problema es la vigilancia de dichos lugares, donde no dejan que nada que entre salga completo, por lo que toda la familia se ha armado con lo más avanzado en tecnología para poder recuperar a su cachorro.



Revisa bien toda el diseño del escenario, así sabrás hacia dónde puedes correr en emergencias.



Este juego te hará recordar algunos clásicos como es el caso de **Robotron**.

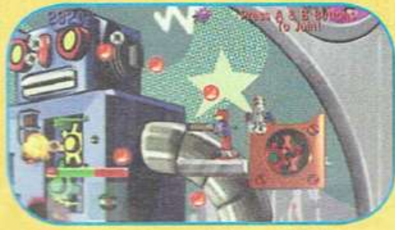
Al entrar al nivel, de inmediato comienza la acción, no puedes titubear ni un sólo instante, los disparos caerán como si fueran lluvia, de modo que te debes estar moviendo para poder esquivarlos, al mismo tiempo que disparas hasta dejar el escenario limpio. Parece sencillo, pero el nivel de dificultad es bastante alto, de hecho será muy común que hagas uso de todas tus vidas antes de completar las primeras misiones, las cuales, por cierto, te servirán como tutorial.

Planet Pachinko es divertido, una buena opción para descargar si es que ya tienes lo mejor del catálogo;, puedes compartir la acción con un amigo, lo que aumenta el *replay value*. Su único problema sería que cuenta con pocas opciones de juego.



Una buena estrategia es colocarte en el centro para esquivar los disparos.

Puedes jugarlo con Wiimote y Nunchuk o Control Clásico, lo que significa que no saca provecho de las funciones especiales del mando, pero se compensa un poco con el nivel de diversión que encontrarás en cada una de las misiones que deberás completar. Vas a tener diferentes tipos de armas, algunas disparan más municiones o simplemente tienen mayor poder en el impacto, situaciones que debes asimilar pronto para no desperdiciarlas en enemigos pequeños.



La diversión es la principal carta de recomendación de este juego.

la influencia del arte

¿Para qué sirve?

El arte es esencial para el ser humano, pues gracias a él, puede expresarse más completamente y de igual manera, comprender mejor el mundo que lo rodea. Entonces entendemos que el arte es un medio por el cual podemos exteriorizar nuestros sentimientos, percepciones de la vida o situaciones a lo largo de la historia del hombre. Como sabemos, el arte ha estado presente desde los comienzos de la humanidad, desde las pinturas rupestres, hasta la última película de acción estrenada en el cine local, y por ende, ha ilustrado las diferentes etapas que ha pasado como especie, incluso el grafiti puede considerarse como arte (si representa algo que no ofenda a la vista o a la integridad), pero rayar nombres ilegibles con pintura en *spray* definitivamente no.



Paint Kirby, Kirby Ultra Super Star - NDS

Al igual que muchas otras formas de entretenimiento, los videojuegos han sido blanco de críticas desde sus orígenes hasta la fecha; no es de sorprenderse que siempre haya personas que tengan ideologías retrógradas y que atacan cualquier medio expresivo con pretextos para desprestigiarlo. A lo largo de toda nuestra historia, hemos tratado de concientizar al mundo en relación con las bondades de los videojuegos y que no son instrumentos del mal, ni nada por el estilo, lo cual ha sido un éxito en la mayoría de las ocasiones; pero ahora queremos profundizar un poco más en un ámbito que no siempre los críticos han tomado en cuenta; nos referimos a que los videojuegos son una forma de arte, y que no son sólo "cosas que juegas en tu televisor".

¿Qué es el arte?

El arte se puede definir como el acto por el cual el hombre, valiéndose de la materia, de la imagen o el sonido, trata de expresar lo material o lo inmaterial. De esta manera podemos notar que el arte no es sólo una palabra para asustar a los estudiantes, ni significa "aburrido"; se trata de un medio expresivo que nos permite darle forma a lo que pasa en la mente y en nuestro entorno. Antes que nada, debemos comprender que el arte no es sólo ir a un museo a ver pinturas o figuras que no entendemos; sino es cada cosa que el hombre crea para manifestar lo que trae en su cabeza y corazón.



La Gioconda, Leonardo Da Vinci (1603 - 1605). *Óleo sobre tabla*, Museo Louvre.

Bellas Artes

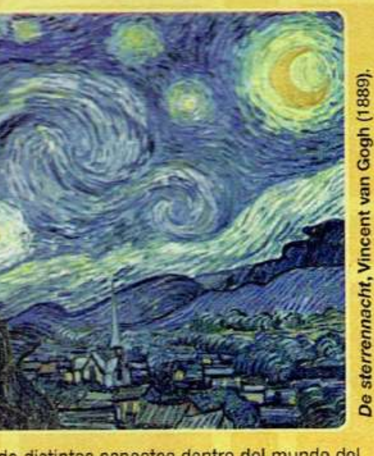
La arquitectura, escultura, pintura, música y literatura son las llamadas Bellas Artes, pues son las que manifiestan la ideología y sentimientos humanos de una manera bella y agradable. Obviamente hay muchísimas corrientes basadas y derivadas de estas cinco artes, las cuales también se encuentran de cierta forma en los videojuegos. Vamos a profundizar un poco en todo esto para que vean a qué nos referimos.



El Partenón, (442 - 447 a.C.). Atenas, Grecia.



De sterrennacht, Vincent van Gogh (1889). Óleo sobre Tela, MOMA.



LE NOZZE
DI FIGARO,
O SIA
LA FOLLE GIORNATA.
COMEDIA PER MUSICA
TRATTA DAL FRANCESE
IN QUATTRO ATTI.
DA RAPPRESENTARSI
Nel Teatro di Praga
l'Anno 1786.
Presso Giuseppe Emanuele Diesbach.

Portada de "*Las Bodas de Fígaro*", W. A. Mozart (1786). Praga, República Checa.

Puede que mucha gente difiera con nuestra opinión acerca de cómo el arte ha influido distintos aspectos dentro del mundo del entretenimiento electrónico; por esta razón decidimos compartir este artículo con todos nuestros lectores de todas la edades.

Arquitectura

Esta corriente artística se refiere a la construcción de casas, edificios y templos, lo cual tal vez podría parecer que no aplica en cuanto a los juegos se refiere. La arquitectura se puede traducir a la creación de los escenarios y mundos de cada uno de los juegos; en ocasiones, la elaboración de cada escenario es tan intrincada que es digno de reconocimiento y te sientes como si estuvieras realmente dentro del universo del juego. Como ejemplos tenemos los increíbles escenarios de los juegos de Nintendo 64; títulos como **Castlevania 64**, **The Legend of Zelda: The Ocarina of Time** y muchos otros más fueron creados con edificaciones que supieron aprovechar muy bien el poder del sistema. Con el paso del tiempo podemos ver mejoras en cuanto a la "construcción" de edificios y lugares, como en los excelentes **Resident Evil 4** y **Eternal Darkness: Sanity´s Requiem**.

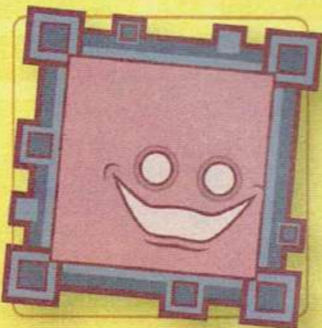


Arte conceptual, **Fire Emblem: Path of Radiance - GCN**

Otra obra de arte que parece de exposición de museo... en realidad es parte de las magníficas ilustraciones de un juego de **Fire Emblem**.







Backgrounds de **Kirby Canvas Curse - NDS**

¿Puedes adivinar cuál de estas imágenes están en un museo? ¡Ninguna! Todas son escenarios de uno de los tantos juegos de **Kirby**.

Pintura

La imagen inmóvil que vemos en una pintura tiene muchos más secretos y técnicas para lograrse de lo que podemos pensar. Para el caso de un videojuego, crear a cada personaje, ya sea un héroe, damisela en peligro o un villano, a veces tiene tanto mérito como ver un fresco renacentista. A lo largo de la historia de los videojuegos, hemos visto una infinidad de técnicas para poder plasmar las ideas de los ilustradores en papel, materiales físicos como la plastilina, o simplemente dibujando de manera virtual empleando lo más nuevo de la computación; todo esto con la única finalidad de que cada pequeño integrante de ese universo que está por crearse tenga su propia personalidad y pueda despertarte sentimientos tan encontrados como el odio, el amor o la desesperanza. El arte en los videojuegos ha sido tan importante, que hemos dedicado dos especiales de nuestra revista tan sólo a este ámbito.

Música

¿Qué podemos decir de la música en los videojuegos? Para ser sinceros, en muchos juegos hemos disfrutado de una mejor colección de melodías, canciones y temas que lo que toca la mayoría de las bandas y grupos de la actualidad. No podemos decir cuál de las series de renombre es la que tiene la mejor música, pues depende en mayor parte del gusto personal de cada individuo, pero por supuesto podemos mencionar los juegos que simplemente nos han cautivado a lo largo de la historia con sus maravillosos arreglos y temas. Sin orden en particular podemos recomendarte los soundtracks de estas sagas y juegos: **Chrono Trigger**, **Final Fantasy**, **Castlevania**, **The Legend of Zelda**, **Mega Man**, **Street Fighter**, **Demon´s Crest**, **Ninja Gaiden** y **Ghosts n´ Goblins**, entre muchos otros más. Mucha de la música de los videojuegos se logra con toda una orquesta sinfónica, así que, ¿no se puede incluir como parte del arte?

Muchas compañías se han distinguido por sus excelentes *soundtracks* como Konami, SquareEnix, Capcom, Nintendo y Tecmo, entre otras.







De izquierda a derecha: *Neku* - **The World Ends With You**, **Mario & Zelda Bid Band Live CD**, **Rockman 9 OST.**

Escultura

Seguramente te preguntarás la forma en como podemos encontrar la escultura en los videojuegos; pues además de algunas partes de los ornamentos que acompañan los escenarios, es toda una maravilla la manera en como se crean cada uno de los personajes a partir de polígonos simples. Cuando nos ponemos a jugar y vemos un cinema o el juego en sí, pocas veces reflexionas en el trabajo que cuesta lograr que un conjunto de pixeles logre darle vida a un humano. Tan sólo el rostro de un personaje se hace moldeando miles de polígonos que deben de irse puliendo y recortando tal y como si fuera mármol puro. Puede parecer insensato el hecho de comparar la escultura con la creación de un zombi de videojuego, pero recuerda que hablamos de la expresión del pensamiento humano por medio de la materia, imagen o sonido.



Leon S. Kennedy, Resident Evil 4 - GCN

Uno de los juegos que mejor aprovechó el poder del GCN es sin duda **Resident Evil 4**; una muestra de las maravillas que se logran con los polígonos.

Literatura

Un libro es una puerta a un mundo maravilloso lleno de los secretos y fantasías sin igual; también puede incluir una trama envolvente de suspenso y misterio; todo es posible gracias a la literatura, pero no podemos creer que sólo vale la pena una historia si está impresa en papel, ¿o sí? Existen muchos juegos que no sólo son maravillas tecnológicas musical y visualmente hablando; también cuentan con historias y tramas tan impresionantes que quitan el aliento en un momento dado. Puedes estar salvando al mundo, a tu mejor amigo o peleando por un objetivo totalmente distinto, pero podrás estar seguro de que hay una buena literatura escrita detrás de varios exponentes del entretenimiento electrónico. Los juegos que más poseen historias así son definitivamente los RPG, pero hay otros géneros cuyas narraciones son tan interesantes, que no puedes dejar de jugar para saber en qué termina **Resident Evil**, por ejemplo, cuya historia se va averiguando detrás de cada puerta... literalmente.



Emil Castignier, **Tales of Symphonia: Dawn of the New World - Wii**

Las historias de los RPG han sido de las más prominentes y originales; siempre van más allá de las tramas convencionales ya requemadas.

Surrealismo...

Estamos seguros de que nuestro punto ha sido comprendido muy bien, pero queremos dar un ejemplo más de cómo los videojuegos pueden incursionar en otros ámbitos más allá de las cinco bellas artes básicas. Hay varios ejemplos de juegos que te presentan historias, imágenes y experiencias más surreales que otros medios de entretenimiento; como ejemplos tenemos a **Killer 7**, **No More Heroes** y **MadWorld**, por ejemplo. En estas increíbles historias las cosas no son lo que parecen y el concepto es mucho más interesante y sobrecogedor que sólo salvar a una princesa cautiva.



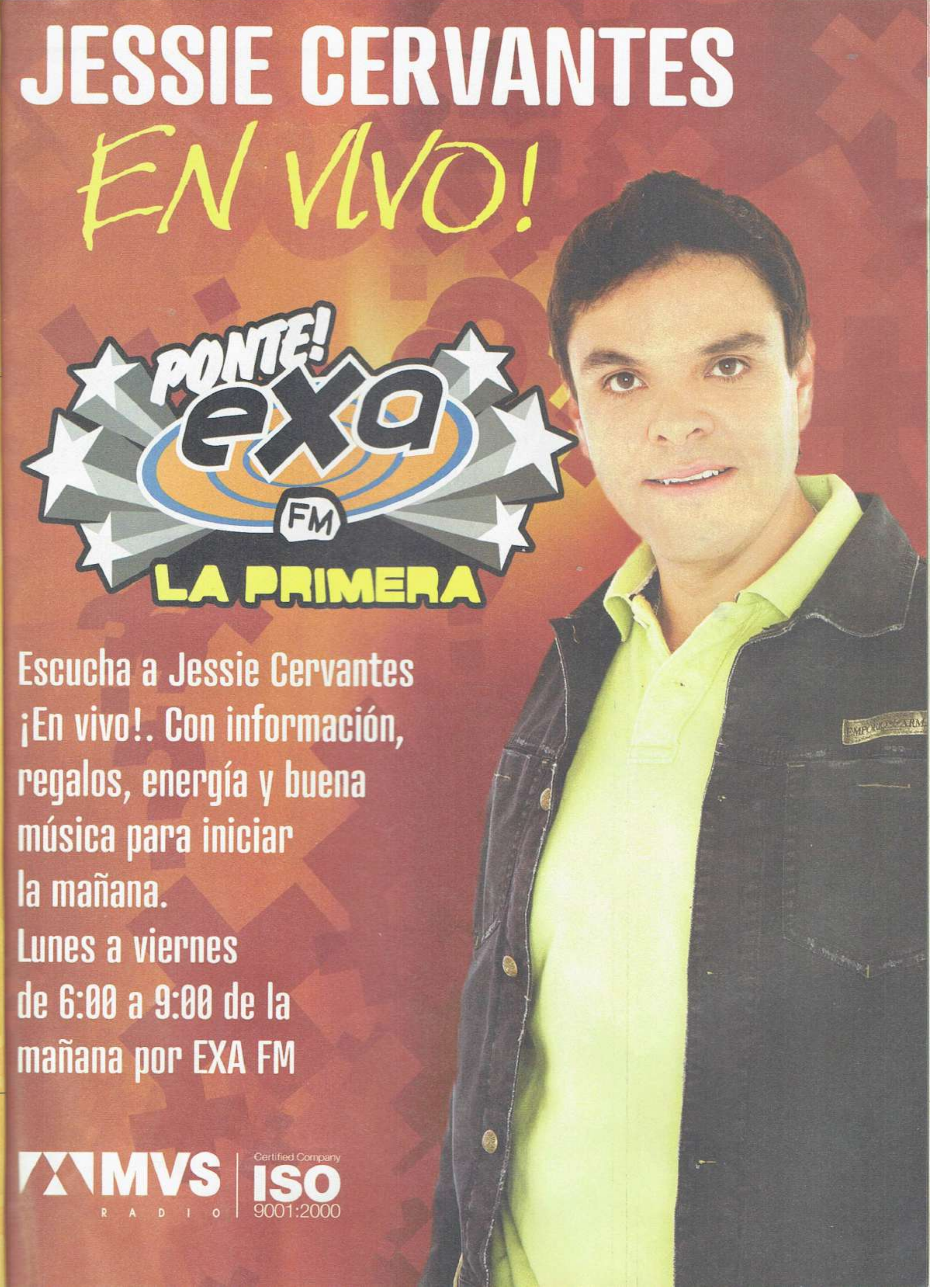
Sylvia Christel, **No More Heroes - Wii**

Fomentando el arte

No solamente queremos que los videojuegos se aprecien como una forma de arte y ya, sino que también quede claro que son una manera de fomentar las capacidades artísticas de todas las personas, sean o no videojugadores. Tenemos juegos como el legendario **Mario Paint**, por ejemplo, en el que puedes dibujar, crear animaciones e inclusive música con ayuda de sonidos y partituras para crear obras maestras. También los juegos de ritmos te permiten acercarte a la música de una manera sencilla y divertida sin necesidad de tomar lecciones exhaustivas o algo por el estilo, siendo la mejor opción la serie **Guitar Hero**, por su diversión y sencillez de concepto.

Videojuegos, el octavo arte

Esperamos que con este artículo hayamos abierto algunos ojos y que te sirva para expresarte mejor y defender tu pasatiempo favorito. Como siempre lo hemos mencionado, el combinar sabiamente los videojuegos con otras actividades es vital para un sano desarrollo y una vida plena; y con ayuda de estos párrafos, puedas concientizar a su vez a aquellos que permanecen escépticos ante las bondades y valor real de los videojuegos, que se pueden comparar sin problemas con otros medios artísticos como el cine, por ejemplo. Nos gustaría que nos escribieras si hay otros ámbitos en los que creas que los videojuegos pueden compararse con otras corrientes.



JESSIE CERVANTES
EN VIVO!
PONTE! exa FM
LA PRIMERA
Escucha a Jessie Cervantes ¡En vivo!. Con información, regalos, energía y buena música para iniciar la mañana.
Lunes a viernes de 6:00 a 9:00 de la mañana por EXA FM
MVS RADIO
Certified Company ISO 9001:2000

DEADLY CREATURES

Como muchos otros títulos, Deadly Creatures ha sufrido varios cambios en su fecha de lanzamiento para mejorar los detalles visuales y de gameplay, pero por fortuna, hace unos días que llegó a las tiendas. Se trata de una propuesta diferente por parte de Rainbow Studios (desarrolladores de Cars, Matt Huffman's Pro BMX 2, entre otros) que no pone ante nosotros a héroes humanos o robóticos que salven el día, sino a un par de criaturas que se enfrentarán a otras especies en su hábitat para sobrevivir y conseguir la supremacía en los sitios más adversos. ¿Quieres enterarte de todos los detalles de esta entretenida opción de THQ para Wii? ¡Checa lo siguiente!



Referencia de Alcohol
Sangre
Lenguaje Moderado
Violencia


GAMEPLAY


GRÁFICOS


SONIDO


DIFICULTAD


HISTORIA


RANKING

7.0

Encuentra el lado salvaje de las criaturas



Realmente no se trata de un título que rompa récords de ventas, pero sí es una opción alterna a lo ya acostumbrado.

¿Qué me espera en Deadly Creatures?

¿Has visto esos programas de National Geographic o Discovery Channel sobre el reino animal y la verdadera lucha de poder que deben afrontar las especies para sobrevivir ante sus depredadores? Pues quizá ese punto haya sido el principio de inspiración para Rainbow Studios al desarrollar este juego, Aquí podrás elegir de entre dos criaturas, un escorpión y una tarántula, ambos con características diferentes que incrementan o reducen el nivel de dificultad de las misiones. **Deadly Creatures** es un *thriller* de acción en tercera persona (producido en exclusiva para Wii) que se desarrolla en un mundo desértico ambientado con el terror de las criaturas de la naturaleza.

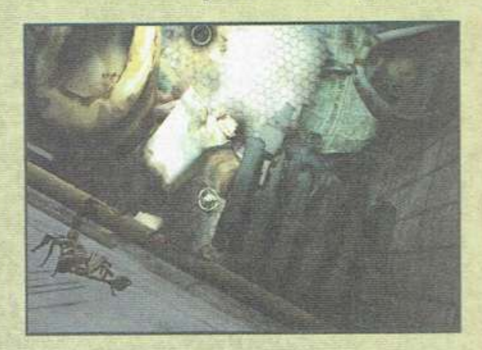
En cuanto inicies tu aventura, tendrás el control de un peligroso escorpión o de una mortal tarántula, obviamente parecerá película de ciencia ficción, pero no creas que se trata de animales de dimensiones extraordinarias, pues son de tamaño estándar y tú disfrutarás de la acción y emoción de su vida cotidiana a través de sus ojos, combatiendo contra serpientes, insectos, lagartijas, viudas negras y muchos otras terroríficas criaturas que estarán en los lugares menos inesperados, aguardándote para brincar y entrar en un feroz combate mortal. La forma de atacar y defenderte es a través de comandos de botones y movimientos gestuales a través del Wiimote y Nunchuk (bastante sencillo), con controles intuitivos que te permiten realizar distintos combos para generar impactos especiales. Los escenarios serán amplios territorios diseñados en tres dimensiones, ocupando ángulos de 360 grados para una visión completa y van desde lugares naturales como desiertos o sitios creados por el hombre, permitiéndote explorar a detalle el universo de estos animales.

Compañía: **THQ**
Desarrollador: **Rainbow Studios**
Categoría: **Acción**

1-2

Enemigos potenciales

La lagartija leopardo o cachorón será otro de tus peligrosos adversarios, sus movimientos rápidos y larga hilera de dientes tratarán de amedrentarte a la primera provocación. Él tiene la habilidad de trepar por los techos o paredes para perseguir su almuerzo, pero si te lo encuentras en el suelo, no huyas, pues se puede mover más rápido en dos patas de lo que tú en ocho. La viuda negra es la araña más venenosa en Norteamérica, su veneno es 15 veces más tóxico que el de una serpiente (o del de los programas de chismes que pasan en la televisión). No dejes que te atrape en su telaraña ya que no querrás estar allí cuando le dé hambre. En el caso de la avispa, su deporte preferido es cazar tarántulas y aprisionarlas para perforarlas con su aguijón, paralizándolas con uno de los más dolorosos ataques que un humano puede sentir, ¡imagínate lo que le pasa a sus víctimas! Busca la mejor estrategia para combatir a cada especie, sólo así lograrás sobrevivir.



El juego se desarrolla en una perspectiva de tercera persona para disfrutar del combate.



Cada personaje o animal tendrá sus propias estrategias para vencer al rival.

Compite de igual a igual

No creas que tendrás a la única tarántula de todo el mundo, también habrá unas cuantas recorriendo los escenarios y no precisamente querrán socializar contigo. Su aspecto aterrador ha inspirado varias películas y relatos con el sigiloso paso de sus ocho patas. Ágil a pesar de su tamaño, usará su ventaja en combate para confundir a sus enemigos y después enredarlos en brotes pegajosos de seda. Además, existen múltiples escorpiones similares al tuyo, que te harán duro el camino por el desierto mexicano.







Aprovecha los lugares oscuros o pequeños escondites; serán la oportunidad para sorprender.

Criaturas animadas

Los juegos más entretenidos desde la perspectiva animal...



Altered Beast (Sega Genesis)

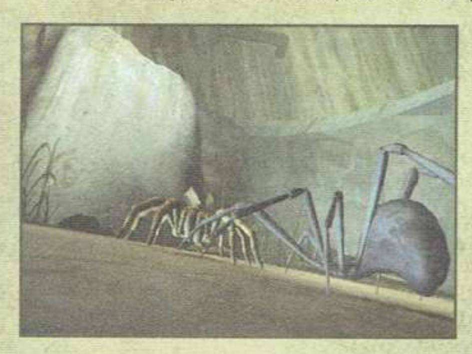
Aunque los protagonistas principales de este mitológico juego son humanos, ellos se transforman en criaturas de talentos sin igual (lobo, tigre, oso, dragón). Originalmente apareció para Arcadias y posteriormente en Sega, colocándose como uno de los títulos más emblemáticos de esa generación.

A bug´s Life (N64)

Para el N64 vimos las aventuras de múltiples insectos que debían convertirse en héroes al vencer a una horda de malvados saltamontes que aterrorizaban a las hormigas. Allí, **Flik**, el protagonista principal, decide dejar el hormiguero para demostrarle a la hija de la reina que él, un simple obrero, puede ser tan valiente como cualquiera. En esta ocasión fue cuando también apareció **Ants**, que incluso vimos cómo se convirtió en un juego de carreras tipo Mario Kart. La calidad gráfica para aquel entonces (en 64) no era de lo mejor, sin embargo se mantenía como uno de los títulos divertidos para los pequeños jugadores.

No confíes ni en tu sombra

Por otro lado, la mantis religiosa parece un insecto solemne (por lo menos en su aspecto), pero no lo resulta tanto luego de comerse a sus parejas, al igual que a escorpiones y tarántulas, así que no pienses que te regala una mirada conmovedora, en realidad está pensando en cómo sazonarte para la cena. Los escarabajos son verdaderos soldados y estrategas, ellos en lugar de arremeter directamente hacia ti, optan por voltearse y arrojarte un *spray* de ácido tóxico desde su abdomen para mantenerte a raya; son pequeños pero voraces; asimismo, ten cuidado con los escarabajos guerreros, la infantería real del mundo de los insectos, ellos defenderán su territorio contra cualquier intruso, atacando directamente con su cuerpo y mandíbulas. La iguana cornuda parece un dinosaurio a escala, pero no por ello pierde importancia o peligro para ti, ya que se puede esconder en la arena y sorprenderte con sus poderosos picos y dientes. También encontraremos a las desagradables ratas que se comerán casi todo lo que encuentren a su paso, sin importar cuántas patas o garras tenga, la mayor parte de las veces las hallarás solas, pero toma en cuenta que sus demás compañeras no deben estar tan lejos. Peligros por donde sea encontrarás, aunque no creas que te verás acorralado en ataques masivos, generalmente las batallas son en plano individual y no tanto en grupo.



Un duelo pata a pata entre dos de las criaturas más espectaculares de la naturaleza.



Si se tratara de **Mortal Kombat**, este sería el nuevo *fatality* de **Scorpion**.

Escenarios

El desierto de Sonora será uno de los lugares predilectos del juego, la amplia gama de criaturas lo convierte en sede para los encuentros más desafiantes del reino animal. Rocas, arena, plantas esporádicas y el ardiente sol serán tus compañeros en la travesía. También hallarás un basurero, barriles, autos, llantas, latas y demás residuos son un perfecto escondite para los animales que lo habitan.

No olvides revisar cada espacio, pues habrá enemigos acechándote a cada instante, pero no todo está tan apartado del hombre; podrás transportarte a través de la red de túneles que será un escaparate perfecto para encontrar todo tipo de roedores, arañas y otros insectos rastreros. Ya en la superficie, entrarás a una gasolinera, que en realidad es el hogar de **George Struggs**, quien tiene como *hobbie* el capturar y aprisionar criaturas que encuentre en el desierto, convirtiendo al ser humano en uno de sus mayores depredadores.



Cada personaje o animal tendrá sus propias estrategias para vencer al rival.

Los expertos comentan



Master

Cuando escuché por primera vez acerca de este título, la verdad es que parecía ser uno más del montón, sin nada nuevo que ofrecernos, pero con cada anuncio que se hacía, fue demostrando que estaba destinado a ser una de las sorpresas de este año. Realmente logra transmitir una sensación de soledad y suspenso increíble, te mantiene alerta cada instante para no caer víctima de algún reptil o araña. En esta época cuando lo que faltan son conceptos innovadores, **Deadly Creatures** levanta la mano para demostrar lo que una idea fresca puede lograr. Si ya estás aburrido de lo mismo, este juego lo vas a disfrutar bastante, no importa si no pertenece a tu género favorito.



Crow

Para todos los que exigíamos propuestas diferentes, aquí tenemos una opción. Ahora bien, eso no quiere decir que sea bueno o malo, sino "distinto". En sí, el juego nos ofrece una perspectiva de las batallas cotidianas que sufren estas criaturas en su hábitat normal, siendo presas y depredadores, pero lo curioso es la forma en que se desarrolla la aventura, los lugares que exploras y el sistema de combos para combatir a tus enemigos mortales. En lo personal, lo recomiendo como juego de ocasión, pues no ofrece mucho reto y carece de variedad o elementos que te atraigan para mantenerte a la expectativa y en espera de más.



Panteón

A mí me gustan mucho los juegos de fantasía, con poderes sobrenaturales y cosas por el estilo, pero también me agradan sobremanera aquellos en donde puedes interactuar con el reino animal de una forma más natural; por esta razón, me pareció una idea genial el concepto de **Deadly Creatures**, pues nos permite ver las cosas desde otra perspectiva y así, que todos podamos apreciar y valorar más la vida de los animalitos y nuestro medio ambiente. Además, el *gameplay* es muy sólido y te entretiene como pocos, por lo menos hasta donde pude comprobar; dale un descanso a las aventuras típicas de héroes repetitivos y atrévete a sobrevivir en los misteriosos terrenos de **Deadly Creatures**.

RETOS

¡Hola! ¿Cómo están?, esperamos que muy bien, listos para ver los nuevos retos que nos han hecho llegar así como algunos nuevos que les vamos a proponer, así que les recomendamos que de inmediato se pongan a practicar, porque no será sencillo superarlos, pero bueno, mejor revísalos por ti mismo, quedarás con el ojo cuadrado.

Donkey Kong Country 2: Diddy Kong Quest
Consola Virtual / Super Nintendo



Vamos a comenzar con los logros de nuestro amigo Josué Rogelio Jiménez R., de Veracruz, Veracruz. En el primero de ellos nos manda su mejor porcentaje al terminar el juego **Diddy Kong Quest**, ya todo un clásico del Super Nintendo.

Obtuvo el 102% de la aventura, es decir, el mayor porcentaje posible, pero para hacerlo aún más asombroso, debemos mencionar que sólo se tardó 04:46:00 (Cuatro horas con cuarenta y seis minutos), lo que habla de su habilidad y perseverancia al encontrar cada uno de los bonus ocultos dentro de las escenas.

Mario Kart Wii
Wii

También nos mandó algunos de sus números en **Mario Kart Wii**, donde podemos apreciar que es muy dedicado, ya que domina a la perfección el WiiWheel.

Clasificación general:	Tres estrellas
Distancia recorrida:	23,477
Total de carreras:	3,527
Porcentaje de uso Wii Wheel:	99%
Piruetas realizadas:	18,156

Quizá alguien más haya superado algunas de estas cifras, pero lo relevante es que lo consiguió mediante el volante del juego, lo que da un mérito extra a esas tres estrellas que adornan su licencia.

Metal Slug
Consola Virtual / Wii

Muchas veces se ha hablado acerca de si es posible terminar este título sin perder una sola vida... pues bien, ha llegado el momento para demostrarlo; mándanos un video donde se pueda apreciar que nunca usaste más de una oportunidad para terminar cada escena, de ese modo conseguirás colocar tu nombre con letras de oro en esta sección.

NUEVO RETO

Paper Mario
Nintendo 64

El siguiente récord nos lo manda "Krauser", de Monterrey, Nuevo León; consiste en lograr el máximo número de saltos continuos en **Paper Mario**; parece fácil, pero es complicado mantener el ritmo por tanto tiempo; él logró la cantidad de 219 saltos, cabe mencionar que lo hizo con *Ultra Boots* y sin *Dodge Master*. ¿Crees poder superarlo?

Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble
Consola Virtual / Super Nintendo

Al igual que sus versiones previas, **DKC3** tiene un reto enorme, ya que además de localizar todos los bonus, también debes obtener el mayor número posible de *Banana Birds*, y precisamente este reto que te proponemos consiste en que nos mandes una foto una vez que hayas terminado el juego, donde se aprecie el número de estos raros personajes que has obtenido.

NUEVO RETO

Capcom VS. SNK 2 EO
Nintendo GameCube

Este juego vaya que se ha ganado un lugar dentro de los más jugados a pesar de que ya tiene bastante tiempo que salió al mercado. El siguiente reto nos lo manda nuestro amigo David Sebastian, del Distrito Federal; derrotó a 56 enemigos en el survival mode del juego, todo esto usando a **Rock Howard**. Puedes mandarnos una marca que lo supere o alguna con otro personaje.

Por este mes ha sido todo. Como te podrás dar cuenta, Los Retos que te presentamos son sumamente variados, por lo que tienes buenas alternativas para elegir cuál superar. No olvides que para enviarnos tus marcas debes emplear fotografías o videos, además de incluir una carta con la explicación de tu récord. Que pasen un mes excelente. ¡Mucha suerte!

Rune Factory Frontier

La vida siempre guarda sorpresas, hacen que los días se vuelvan especiales, inolvidables, además de que siempre es bueno dejar la rutina, tal cual ocurre en Rune Factory: Frontier para Wii, el trabajo más reciente de Marvelous Interactive, que nos deja claro lo que representan las consolas de Nintendo en la evolución de sus franquicias, ya que han logrado ofrecernos una experiencia única, que combina elementos de simulación y RPG como no se ha visto en ningún juego de la generación.

RP Visite www.esrb.org para obtener mayor información


GAMEPLAY


GRÁFICOS


SONIDO


DIFICULTAD


HISTORIA


RANKING


8.5

¡Dale un nuevo sentido a tu destino!

Todo tiene que cambiar

Desde su primera aparición en Super Nintendo, la serie Harvest Moon se colocó en el gusto del público, sin embargo, con el paso de los años, había caído en lo repetitivo, las innovaciones eran mínimas, lo que provocaba que las nuevas generaciones no se sintieran atraídas por el concepto, situación que obligó a los desarrolladores a crear una versión alterna para Nintendo DS, que a pesar de tener poco tiempo en el mercado, ha logrado resultados increíbles, por lo que su arribo a Wii era muy esperado. El éxito radica en que han implementado una historia más elaborada, que te permite alejarte del estrés de cuidar una granja; de este modo puedes explorar muchos más lugares que simplemente tu vivienda y un pequeño pueblo, como si estuvieras jugando un **Final Fantasy**, por ejemplo, con todas las ventajas y exigencias que eso implica, como tu armamento o puntos de experiencia, pero eso lo veremos más adelante, antes platiquemos un poco de la trama que viviremos en **Rune Factory: Frontier**.


La pesca siempre será una de tus mejores opciones para conseguir dinero de forma sencilla.



Dependiendo de qué tan bien te relaciones, recibirás cartas de tus amigos.

Compañía: **Marvelous Interactive/Xseed Games**
Desarrollador: **Marvelous Interactive**
Categoría: **Simulación/RPG**

1

¡A trabajar se ha dicho!

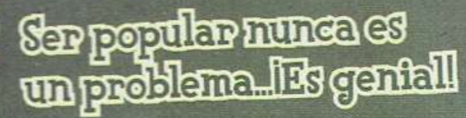
En la aventura vas a representar a Laguna, un joven que tendrá varias responsabilidades ahora que de la noche a la mañana, la independencia ha llegado a su vida. Por principio de cuentas, debes estar pendiente de todos los cuidados que tu nuevo hogar necesite, pero al mismo tiempo, ayudarás a los habitantes y criaturas con las que te encuentres en una misión para impedir que se genere el caos en su hábitat, pero no te daremos más detalles para que descubras por ti mismo la aventura que te espera.

Tomando en cuenta que pasarás mucho tiempo en el interior de tu casa, lo primero que debes hacer, es acondicionarla para que cuentes con todas las comodidades... un momento, para eso necesitas obtener dinero, lo cual logras al vender objetos que tu granja produzca, como pueden serlo frutas o verduras, mismas que puedes consumir durante el tiempo que te tardes en acoplarte a tu nueva vida, el cual puede variar dependiendo de lo trabajador que seas.

Los clientes no te van a ir a tocar a la puerta de tu casa, muchas veces deberás salir a buscarlos al pueblo, ahí podrás vender tus artículos al mismo tiempo que consigues ítems interesantes para entretenerte o mejorar tu producción, por lo que es vital que recorras cada una de las tiendas con las que cuenta la población; nunca sabes cuándo tendrán algo que te cambie la vida, o simplemente para relajarte después de varias horas de trabajo.



En tus siembras procura siempre llevar un orden, así sabrás en qué parte de tu granja tienes cada una de tus verduras.



Ser popular nunca es un problema...¡Es genial!

Siempre es bueno dejar por un rato las obligaciones para socializar un poco, y en RF no es la excepción, mientras mejor te lleves con tus vecinos, más beneficios tendrás, quizá no al grado de **Animal Crossing**, donde hasta por preguntar el nombre te regalan algo para tu casa, pero por lo menos te podrás enterar de varios datos y consejos interesantes que te ayudarán a llevar una vida más tranquila. Otro punto importante son los eventos, festividades en las que puedes participar dentro del puebo, simplemente para pasar un buen rato y conocer buenos amigos o tal vez al amor de tu vida.



No olvides conversar con todos los habitantes que te encuentres, todos guardan secretos interesantes.

Un mundo diferente

Datos que no conocías de Harvest Moon y Rune Factory

1 El primer juego de **Rune Factory** apareció para Nintendo DS el 14 de agosto de 2007, recibiendo innumerables críticas positivas debido a lo interesante y fresco de su propuesta.

2 La franquicia de **Harvest Moon** apareció en 1997 para Super Nintendo, y desde entonces, no ha existido una plataforma de la Gran N que no posea algún capítulo.

3 La versión de Wii, **Tree of Tranquility** conmemora la primera década de existencia de **Harvest Moon**.

4 Debido al éxito de la serie, llegaron a aparecer versiones especiales para el público femenino, donde obviamente, el papel protagónico recaía en una chica.



Diferentes maneras de vivir

Te presentamos los juegos más populares de este género



Animal Crossing

Su primera aparición la hizo en Nintendo 64, pero donde marcó su despunte (además de un debut mundial), fue en la adaptación a Nintendo GameCube. A diferencia de otros juegos del estilo, en **Animal Crossing** te involucras de una manera total en la aventura, cada acto que realices repercutirá en la forma en que vivirás, por lo que es indispensable que busques un medio para ganarte la vida y así puedas pagarte algunos lujos. Sin duda el mejor exponente que se haya visto de la simulación.

The Sims

Todo un fenómeno en su momento, a mediados de la década pasada no existía computadora que no tuviera instalado este juego, lo que obligó que fuera trasladado a varias consolas caseras, de las que destaca el Nintendo GameCube entre otras. El objetivo en este juego es ayudar a nuestro personaje previamente creado, a lograr un vida placentera, aunque a veces pareciera que sólo somos espectadores de un *reality show*.

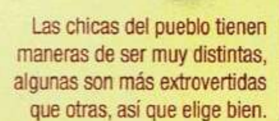
Spore

La apuesta más reciente por innovar en este género, que a decir verdad, ha resultado ser toda una revelación. En **Spore**, debemos dar vida a una pequeña célula para ayudarla a evolucionar y convertirse en un ser poderoso capaz de controlar toda la galaxia. La única versión que existe fuera de la de PC, es la de Nintendo DS, que gracias al uso de la pantalla táctil, nos permite detallar cada aspecto de nuestra criatura.

El amor llega en el momento menos esperado

Una de las situaciones que más han gustado de los **Harvest Moon**, es la posibilidad de tener una pareja, y como debes estar imaginando, se ha mantenido intacta en este título. En el pueblo no van a faltar bellas jóvenes, que al igual que tú, están en busca de su media naranja, así que si deseas que se fijen en ti, necesitas demostrárselos, pero no con lindas palabras, sino con hechos; deberás darles regalos especiales para que se den cuenta de tus intenciones y te den la esperada oportunidad.

Si todo va bien, puedes incluso llegar al altar para compartir toda tu vida con la chica de tus sueños en tu granja. Aunque por otro lado, también cabe la posibilidad de que con el tiempo pierda interés en ti, pero eso va a depender de qué tanta atención le pongas a la relación. Son varias chicas las que hay en el pueblo, trata de conocer bien a todas antes de que te decidas por la que será la razón de tus desvelos, ya que su caracter es diferentes, y puedes que no te lleves bien con todas.





Las chicas del pueblo tienen maneras de ser muy distintas, algunas son más extrovertidas que otras, así que elige bien.

En busca de nuevas emociones

Ahora bien, ya vimos una parte del juego, la de simulación, que hasta cierto punto es la principal, pero ahora toca ver la fase de RPG, en la que deberás explorar cuanto lugar desconocido encuentres para descubrir sus secretos, los cuales no siempre van a ser agradables o de fácil acceso. En diversos momentos te encontrarás monstruos que dificultarán tu acceso, por lo que para volver sano y salvo, necesitarás estar bien equipado, cualquier arma es buena, siempre y cuando sepas utilizarla.



Los acertijos no pueden quedar fuera de tus recorridos, vas a tener que pensar muy bien cómo superarlos, aunque a diferencia de lo habitual, se resuelven con elementos que obtienes de lugares cercanos, así que olvídate de esas largas caminatas a sitios donde ya habías estado. Todo estos detalles forman un desarrollo bastante agradable, que además de representar un reto, te divierten.





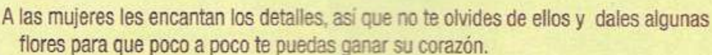
Al entrar a las cuevas te puedes encontrar con grandes enemigos, recuerda estar preparado para todo.

No pierdas de vista el reloj

Una de las cualidades que tenemos que resaltar, es el hecho de que todos los eventos dentro del juego se rigen por un horario, de manera que tendrás que apegarte a él si es que quieres conocerlo por completo. Los detalles que cambiarán serán mucho más relevantes que sólo ver el día y la noche; por ejemplo, cada tienda sólo abre durante determinadas horas, obligándote a que a veces te levantes temprano para ver las novedades que ofrece.

Pasando a lo que son los aspectos técnicos, debemos decir que es un título impecable en todo sentido, todo el pueblo está perfectamente recreado, puedes apreciar desde las luces al interior de las casas hasta los pliegues en la ropa de tus vecinos; por si fuera poco en ciertos momentos disfrutarás de excelentes cinemas *Full Motion Video* donde se te relatarán partes de la historia. Mención aparte merece la música, es extraordinaria, por lo regular es muy tranquila, ideal para tus labores en la granja, ya que permite que te relajes; por otro lado, cuando debas enfrentar a tus enemigos, cambia radicalmente para ofrecer melodías dignas de una obra maestra.





A las mujeres les encantan los detalles, así que no te olvides de ellos y dales algunas flores para que poco a poco te puedas ganar su corazón.

Tu herramienta será el Wiimote

Para disfrutar el juego, se ha diseñado un sistema con base al control del Wii que te permitirá tener acceso a todos los menús de una manera fácil y rápida, lo cual es una gran ayuda en las batallas y al momento de sembrar; ya no es necesario pasar varios minutos para ejecutar una sola acción, bastará con que la selecciones en pantalla y listo, todo será automático, aunque también habrá movimientos que debes simular con el Wiimote.

Cosechando lo sembrado

No cabe duda que **Rune Factory: Frontier**, tiene todo para consolidarse como uno de los mejores títulos del año, tomando como base el hecho de que puede adaptarse fácilmente a las necesidades de cada tipo de jugador, encantando por igual a los que busquen acción o tranquilidad. Esperamos que el equipo desarrollador siga en este mismo camino por mucho tiempo, no sólo en esta serie, sino también en todos los proyectos en los que participen, ya que innovación es lo que se necesita ver en los géneros más saturados.



Los expertos comentan

Master

Harvest Moon siempre ha sido una serie sólida, que a pesar de las múltiples versiones que posee, en todas ellas agregaba algún elemento para mejorar la experiencia, situación que se mantiene en **Rune Factory: Frontier**. La trama, aunque no tan compleja cómo su contraparte de Nintendo DS, siempre te mantendrá ocupado, pensando como avanzar en tu exploración, sin mencionar el trabajo que cuesta tener tu granja en perfectas condiciones. No tengo problemas para recomendarlo, es de lo mejor que veremos en estos meses, una propuesta fresca, que no nos sorprendería en nada que con el tiempo se compare con otras sagas legendarias como **Tales** o **Final Fantasy**.



Crow

Por fin tenemos un cambio significativo para la franquicia **Harvest Moon**; siendo honesto, ya se volvía cansado realizar las mismas actividades en territorios similares. Ahora no sólo te dedicas a cuidar tus hortalizas y animales de granja, sino que también saldrás a explorar el mundo y enfrentarte a diversos adversarios utilizando tu espada al estilo RPG, bueno, no tanto, pero sí con un toque de aventura más definido que te mantendrá distraído del cómo van creciendo tus lechugas. La interacción con los integrantes del pueblo se expande al tener más diálogos y acciones. Gráficamente se nota una mejora mínima, pero no a tal grado como para ganarse un premio. Si te gusta HM, dale una oportunidad y disfruta de los cambios.



Panteón

Aquí tenemos un juego más de esos en donde finges tener una vida plena y próspera sembrando rábanos y conociendo mujeres del pueblo. Jugar **Rune Factory Frontier** es como hacerlo con un **Harvest Moon** más, en esencia es exactamente igual, simplemente varía un poco en ciertos detallitos y ya; es decir, si ya jugaste uno, los has jugado todos. No me malinterpreten, el juego no es malo, simplemente que lo repetitivo es lo que me cansa y hace que no lo pueda recomendar. Si de plano este tipo de títulos no te han convencido hasta ahorita, no creas que **Rune Factory Frontier** lo hará.



El control de los PROFESIONALES

Por Axy

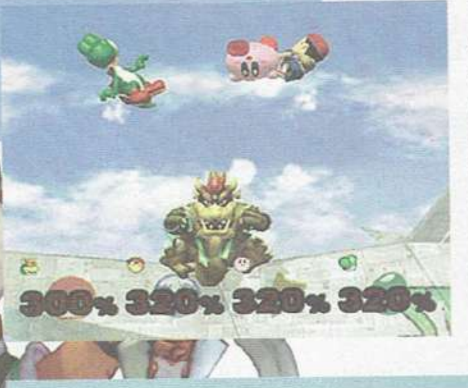
El mejor en los juegos de pelea

¿Qué cuentan? Su amigo de siempre, Axy, les trae un nuevo tema que estoy seguro les gustará mucho. Como sabrán, yo soy un gran fan de los títulos más competitivos: los del género de pelea; y muchos de mis colegas me han preguntado muchas veces cuál es el secreto para convertirse en el mejor de todos en este tipo de juegos, y es por esta razón que he decidido escribirles acerca de las claves y lineamientos que deben seguir para ser realmente el mejor de todos. Antes de que se levanten el cuello pensando en que no necesitan ningún consejo, los reto a que dejen sus controles un momento y que lean las siguientes páginas para que ustedes mismos decidan si son de verdad tan "buenos" como creían. Les comento que para ser más específico, dividí estas claves en dos partes: valores y técnicas elementales; con ambas vas a ser mejor y más admirado, pero no sólo por tus victorias, sino también por tu calidad como videojugador.

Valores



Respeto



La parte más importante de ser un buen videojugador es una regla que se aplica a todos los aspectos de la vida cotidiana: el respeto a los demás. Debes saber que en cualquier tipo de juego hay que mantener siempre una línea que no se debe rebasar, aunque estés jugando con tus cuatachos de toda la vida. Si tú le faltas al respeto a alguien antes, durante o al finalizar un juego, te considerarán como un engreído que no sabe jugar, no porque ganes o no los rounds, sino porque careces de espíritu deportivo. Cualquier oponente merece respeto, no importando su edad, género o nivel social y/o cultural.

Juega limpio

Ganar... sostener en alto la copa de oro, sentir la medalla de primer lugar colgada de tu cuello o que el réferi levante tu mano mientras el oponente está en el suelo es la mejor recompensa después de una ardua contienda, ¿no es verdad? Pero, ¿de qué sirve toda esta gloria si usaste un truco sucio o trabaste al oponente? Hay tantos malos jugadores que sienten que son grandes por ganar, que venden su dignidad y calidad con tal de obtener una medalla de oro manchado con la suciedad de la trampa. Es un cuadro dantesco ver a alguien orgulloso de sus jugadas sucias, que usa a sus amigos para echarle montón a alguien y salir con una victoria vacía... nada me da más pena que esos desvergonzados sujetos no tengan el mayor asomo de respeto para los demás. Si quieres ser realmente bueno, nunca uses una mala jugada o una treta truculenta; tu derrota será victoria si jugaste limpio, aun cuando el otro no lo haya hecho.



No te enojes

A todos nos gusta ganar, pero pocos son aquellos que toman una derrota con tranquilidad. Es tan común que alguien se enoje cuando pierde, que a veces prefieres jugar solo a retar a alguien, ¿o no? Aun en las clásicas retas de fin de semana sucede que alguno de los presentes sea el típico que se molesta y trata de ocultar sus fallas con pretextos. El no enojarse es un valor muy importante que debe estar en tu cabeza desde el momento en que va a comenzar el round, carrera o la competencia que sea; aun el más cauteloso y veterano puede equivocarse y cometer un error que le cueste la victoria, o bien, puede que hayamos encontrado a alguien que haya practicado más o que puso mejor atención en la contienda. Las condicionantes para perder son muchas, juegan la suerte, la destreza e inclusive las trampas; pero sólo los verdaderos maestros pueden perder sin molestarse, aun cuando les hayan jugado sucio.



Humildad

Ya aprendiste a tener dignidad en la derrota para no ser un mal perdedor, pero también hay malos ganadores; no me refiero a aquellos que triunfaron con trampas, sino a los que celebran su victoria, y además se burlan de los otros y creen que son superiores por el simple hecho de haber ganado. A todos nos da gusto triunfar, pero eso no significa que podamos mofarnos de los demás; un buen videojugador siempre debe mantener el respeto para con sus oponentes. Recuerdo una frase que siempre dice Panteón: "La victoria con humildad y la derrota con dignidad". Buen consejo, ¿no?



Dignidad

Seamos sensatos chicos, los botones reaccionan de manera instantánea, así que no se vale echarle la culpa al control por ese punto que se te fue, o por ese round perdido. Una vez que has sido vencido, es mejor reconocer el triunfo del ganador o bien, si es que te ganaron con una trampa, no quejarte ni hacer berrinche; simplemente no digas nada y así no quedarás mal tú. Como mencioné anteriormente, todos podemos perder, pero hay que tener la dignidad suficiente para reconocer que no diste lo mejor de ti o que hubo alguien que puso más alma en el juego; es más recomendable aprender de tu error y pulir tus técnicas para ganar en la siguiente ocasión, que verte mal por buscar pretextos.





Disfruta el juego

Seguramente has escuchado eso de que "lo importante no es ganar, sino competir"; pues es totalmente cierto; lo más importante de un juego no es ganar siempre, sino disfrutar cada momento de principio a fin. No importa si juegas con tus amigos o solo, siempre hay que poner empeño en cada etapa, round o carrera, sin llegar a "meterse" tanto en ganar como para dejar de gozar con este pasatiempo. Sólo los verdaderos videojugadores pueden ganar o perder sin enojarse ni burlarse y siempre disfrutando del juego. Muchas veces nos concentramos tanto en ganar, que nos olvidamos que lo más importante es saber gozar cada momento dentro de la aventura, round o competencia; no dejes que esto te pase.



Técnicas elementales

Conserva la calma

Uno de los principales consejos para poder ganar es tratar de no desesperarse durante un encuentro, no importa si vas perdiendo o ganando, pues de tu tranquilidad depende que realices bien los movimientos, te salgan los poderes y no cometas errores. Al conservar siempre la calma, puedes estar sereno y medir bien a tus oponentes; si te alteras, dejarás que la situación te controle a ti en lugar de ser tú quien lleve las riendas. También cuenta estar tranquilo para que no te afecten las burlas o trampas de tus oponentes.



Cambia jugadas

Un buen consejo en los juegos de peleas es tener un buen repertorio de jugadas y técnicas para que tus contrincantes no te midan ni se aprendan tu estilo de juego. Si siempre usas los mismos movimientos y secuencias, tú mismo permitirás que se anticipen a tus jugadas y serás presa fácil de los demás. Trata siempre de jugar de maneras diversas; en ocasiones mantente a la defensiva y otras ataca sin descanso; todo esto confundirá a quien te rete y el factor sorpresa será tu carta triunfante.

No te luzcas

¿Pasaste toda la noche perfeccionando un combo espectacular para dejar a tus amigos boquiabiertos? Pues ten cuidado, porque si sólo estás esperando el momento para ejecutar tu "jugada maestra", perderás el control de la pelea y serás vencido. La parte más importante de un buen round es jugar bien y ganar, pero te recomiendo que dejes esos combos y jugadas lucidoras sólo para cuando hay oportunidad. ¿Has notado cómo a veces un niñito pequeño te gana sólo dando botonazos? La mayor parte de estas veces es porque por quererte lucir, no te diste cuenta de que te estaba ganando.



Conoce a los peleadores

Por lo general, siempre elegimos al personaje que más nos gusta y con el que nos acomodamos más según nuestro estilo de juego, pero también es buena idea conocer a todos los demás peleadores para que sepas qué son capaces de hacer y cuáles son sus habilidades. Al conocer sus fuerzas, puedes encontrar debilidades para poderlos vencer, por eso bien vale la pena dedicarle un poco de tiempo a cada personaje, así podrás ampliar tu repertorio y pulir tus técnicas.





Controla a tu oponente

Una vez que tengas un buen control de tu personaje, puedes llegar a dominar a tus adversarios si eres tú quien cambia el ritmo de la pelea. Cambia tus jugadas y provoca que tu contrincante cometa errores al fintarlo; mantente tranquilo y podrás medirlo para que lo engañes y puedas atacarlo en el momento en el que falle. Si ves que es demasiado agresivo, mantente a la defensiva y en cuanto tengas oportunidad, atácalo sin descanso para que le cambies por completo su forma de jugar. Cuesta trabajo, pero si sabes utilizar todos los valores y consejos que te acabamos de dar, lograrás llevar las riendas de la pelea.



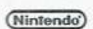
Como podrás darte cuenta, no se trata sólo de ganar; hay muchos factores que convierten a tu simple victoria en una sinfonía de golpes y poderes que dejará asombrado a todo aquel que ose retarte; además, puedes disfrutar más el juego cuando antepones los valores y pasas un buen tiempo con tus amigos. Recuerda que cualquiera puede ganar, pero pocos pueden hacerlo con estilo y dignidad; eso te convertirá en el mejor de todos. ¡Hasta la próxima!

POKÉMON PLATINUM VERSION™

Descubre un nuevo mundo | Lucha con nuevos y poderosos Pokémon | Vive la nueva experiencia de Wi-Fi Plaza y Battle Frontier

www.PokemonPlatinum.com/es

The Pokémon Company







SimAnimals

La afamada serie de simulación de Electronic Arts, The Sims, ha tenido innumerables secuelas y versiones alternas; en esta ocasión tenemos una nueva opción de este concepto que si no ofrece algo realmente nuevo, al menos le da un respiro a esta exprimidísima colección de títulos. Si eres seguidor de estos juegos, te podemos recomendar SimAnimals por tener tanto el *gameplay* tradicional, como muchos detalles nuevos. Te pedimos que leas este artículo con un poco de fe, no con la experiencia de que los títulos de esta serie son repetitivos a más no poder. Créenos que este sí vale realmente la pena.

EVERYONE E — Travesuras Cómicas

GAMEPLAY  
GRÁFICOS  
SONIDO   
DIFICULTAD  
HISTORIA  
RANKING   6.5

El reino animal a tu alcance

Un giro animalesco



Hemos visto varias versiones de los juegos de **The Sims**, siendo los más predominantes aquellos en donde puedes controlar la vida de los humanos para cualquier tipo de fin en situaciones de diversas naturalezas; no importa si el escenario es un pueblito rústico, una bulliciosa ciudad o una isla desierta, los **Sims** siempre han necesitado de tu ayuda para tener una vida plena y exitosa. Ahora EA le da un nuevo enfoque al poner como protagonistas a diferentes seres del reino animal; tu misión es que sobrevivan y vivan en paz y armonía, o de lo contrario, te convertirás en el almuerzo de algún depredador.

Jugando al dios de la naturaleza

SimAnimals te pone al mando de un bosque (o algún otro escenario) lleno de animalitos en donde tu papel principal es el de una especie de deidad (al menos es como nosotros lo vemos) que debe cuidar de todas las formas de vida que lo habitan. Con el control del Wii manejarás una mano gigante que te permitirá interactuar con los seres vivos que allí moran. Con este guante tienes el poder de tomar y mover todo tipo de cosas como animales, plantas, árboles y agua (entre otros); de tus acciones dependerá que haya un equilibrio en este paraíso y que nada se salga de control. Si hasta ahora no te has sentido un dios, espera a que te enteres de más cosas.



Podrás hacer que los animalitos de tu bosque tengan pareja y procreen a más individuos.



Los animales también necesitan cariño y mucha atención, no dejes de cuidarlos y atenderlos.

Compañía: **Electronic Arts**
Desarrollador: **Electronic Arts**
Categoría: **Simulación**

1-4

El trabajo de un Todopoderoso nunca termina...



El *gameplay* de **SimAnimals** es muy parecido al tradicional modo de jugar **The Sims** desde el punto de vista en que los seres que controlas tienen "inteligencia propia", pero necesitan que controles algunos aspectos para que hagan las cosas bien. Aquí puedes alimentarlos y jugar con ellos para que estén felices, pero como esto a la larga sería demasiado monótono, también hay algunas misiones y objetivos que deberás cumplir con tal de ir progresando como toda buena deidad del bosque (no podemos dejar de verlo así). Cada área del bosque tiene diversas tareas por completar, una vez que lo hayas logrado, podrás avanzar a la siguiente área y seguir con tus deberes.

"No sólo de pan vive el hombre... ni el animal"

Darle de comer a un animalito virtual y jugar con él es algo que no es para nada nuevo, pues ya existen demasiados tipos de juegos en donde puedes hacerlo con criaturitas de todo tipo, pero son pocos los títulos en donde puedes lograr que tengan descendencia, es decir, que procreen a sus pequeños; así es, en **SimAnimals** hay géneros para cada especie, así que si están felices y sus condiciones de vida son favorables, podrás lograr que puedan reproducirse y multiplicarse.



El bosque realmente cobra vida cuando tienes la suficiente cantidad de seres vivos en él.

¿Vale la pena?

Para ser sinceros, cada que vemos un "nuevo" juego de **The Sims** sabemos que no hay realmente nada tan innovador como para que lo compres tan pronto como salga, pues casi siempre es lo mismo, pero con algunos detallitos para disfrazar lo repetitivo. Por fortuna, **SimAnimals** no es así, es muy entretenido y al igual que la mayoría de las versiones "sin humanos", resulta mucho más atractiva para aquellos que nunca hayan jugado alguno de los títulos de la serie o bien, para los que ya nos hartamos un poco de la repetición a la que ya nos tienen acostumbrados al sólo cambiar algún elemento para vendernos el mismo juego realmente (ya sea un una isla, en el campo, con mascotas, etc.). Si te agrada la naturaleza y quieres darle un descanso a los disparos, espadas y rayos láser, entonces dale un vistazo a **SimAnimals**.

Otros Sims recomendables

Algunos juegos que merecen estar en tu colección

Random Planet 4,500,000,004Ys. 2000/ Industry

© 1992, FCI

SimEarth

¿Qué tal llevar la emoción de controlar no sólo una ciudad, sino un planeta entero? Esta versión te lleva más allá de las estrellas para expandir tus horizontes.

SimCity

Este clásico te pone al mando de toda una ciudad; como alcalde, debes darle lo necesario a la gente para que viva bien e inclusive para que se divierta.

SimAnt

Esta es una gran joya incomprendida; en SimAnt controlas una colonia de hormigas que tienen un objetivo en particular: ¡lograr que los humanos abandonen la casa.

Los expertos comentan

Master

La serie **The Sims** ha mutado de varias maneras, pero sin duda **Sims Animals** se lleva las palmas como el más raro de todos, aquí deberás convivir con varios animales en estado salvaje. Parece algo aburrido en un inicio, pero una vez que comienzas a jugarlo quedas encantado con lo bien logradas que están las animaciones, y que te diera la impresión de que estás en un parque de verdad. Quizá no sea la octava maravilla, pero seguro que si has disfrutado las entregas anteriores ésta se ganará un lugar en tu colección.

Crow

Los **Sims** van evolucionando paulatinamente y llegando a nuevas fronteras, primero iniciando con los habitantes de una casa y ahora hasta adentrándote en las aventuras animales, proporcionando un enfoque diferente que se había explotado muy poco. Realmente no se trata del juego del año, es decir, toda la franquicia Sims tiene un nicho muy establecido y ahora, con **SimAnimals**, quiere llegar a otros jugadores que les interese conocer la vida en un paisaje tan tranquilo. Gráficamente no ofrece mucho, pero en variedad de personajes gana unos cuantos puntos extra.

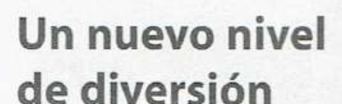
Panteón

La serie **The Sims** nunca ha sido de mi completo agrado; eso de tener que acomodar muebles en tu casita y chismear con los vecinos siempre me ha dado mucha flojera. Sé que hay series que son repetitivas (como **Castlevania**, hay que reconocerlo), pero ésta se lleva las palmas y el premio a la monotonía; por suerte, hay algunas versiones que salvan a la franquicia como **SimAnimals**, en donde puedes interactuar con los animalitos del bosque y aparte te sirve para que descanses de tanta violencia de otros juegos.



Wii MotionPlus

A lo largo de la historia de las consolas de videojuegos, hemos visto varias innovaciones que nos han permitido disfrutar nuestros títulos favoritos de formas únicas; claros ejemplos los tenemos con el control del Super Nintendo, la Zapper, el Transfer Pack, en fin, nos faltaría tiempo para mencionar todos los accesorios, sin embargo, el que consideramos como el mayor aporte a la industria por el beneficio que ha generado, es sin lugar a dudas el Wiimote, así es, el control de la consola de nueva generación de Nintendo.



Un nuevo nivel de diversión

En noviembre del 2006 todos vivimos el comienzo de una revolución en el mundo de los videojuegos, La Gran N asombraba a propios y extraños con el Wiimote; a simple vista parece un control remoto como el de tu pantalla o DVD, pero en realidad es mucho más que eso, permite adentrarte a tus juegos de una forma que nunca hubiéramos soñado, ya no nos conformaríamos con presionar botones para llegar a la meta en primer lugar o vencer a tus rivales dentro de un ring, ahora realmente nos involucraríamos con movimientos reales por medio de este mando.

Una de las más claras muestras de su poder, la vimos con **Wii Sports** (el cual gracias a sus adictivas actividades, ya es el título más vendido de todos los tiempos). En dicho juego participábamos en disciplinas como Golf o Tenis, usando el Wiimote como si fuera un palo o una raqueta, dando una sensación de libertad incomparable. A esta apuesta deportiva le siguieron ejemplos brillantes, como **Metroid Prime**, **Mario Galaxy** o el reciente **Wario Land: Shake it!** pero aún nos esperaba una sorpresa más en relación con el control, la cual se dio el año pasado durante el E3.









El control de **Metroid Prime 3** ha sido el mejor en un FPS en la historia, pero tal vez esto cambie gracias al nuevo Wii MotionPlus.

La perfección es posible

A pesar de las grandes obras que mencionamos arriba, existieron algunos problemas que con el paso de los meses se volvieron una costumbre en títulos de terceras compañías. Nos referimos a que ya no se esforzaban para lograr efectos distintos, simplemente debías agitar el control en cualquier dirección y con la fuerza que fuera para que tu personaje realizara una acción predeterminada; esto volvía a muchos títulos aburridos y predecibles.

¿Un nuevo control para el sistema?

El Wii MotionPlus no va a sustituir al Wiimote que todos conocemos, es solamente un implemento para este último; se trata de un pequeño cuadro que se conectará en la parte baja del control, justo donde va el Nunchuk. ¿Qué es lo que hará exactamente?, pues bien, este accesorio permitirá que la barra sensor y la consola en conjunto, reconozca de una forma más precisa los movimientos que realicemos.

En pocas palabras, el Wii MotionPlus permitirá que nuestros movimientos sean reproducidos de manera perfecta, con una proporción de 1:1. Esto significa que no sólo va a detectar la manera en como movamos el control, sino también la fuerza con la que lo hagamos y nuestra posición dentro del cuarto.



Wii Sports Resort dejará las bases para que los licenciatarios logren diseñar títulos sin precedentes.

Por fortuna, Nintendo ha vuelto a expandir las posibilidades que los programadores tendrán para implementar en sus obras, todo gracias al Wii MotionPlus. Nos encontramos frente a un accesorio que cuando aparezca en el mercado, se convertirá fácilmente en la punta de lanza para una nueva oleada de juegos con características mucho más demandantes y reales que lo que hemos visto hasta ahora, lo cual es sin duda, su mejor carta de presentación, volver perfecto algo que ya era extraordinario.

Desde su lanzamiento, Wii no ha dejado de sorprendernos, y ahora, con la próxima salida de Wii MotionPlus, creemos que se dará un gran avance en el entretenimiento electrónico, no sólo en esta consola, ya que una de sus misiones será dejar bases, los cimientos firmes para que en la siguiente plataforma de Nintendo, se pueda ver un despunte sin precedente, sólo equiparable a la creación de la misma industria. Lo mejor de todo es que toda esta tecnología llevará como estandarte los ideales de la compañía; diseñar juegos divertidos.

Un futuro brillante

Lo que acabamos de mencionar es tan sólo lo que se conoce, la punta del iceberg, seguramente nos va a dejar sorprendidos con la manera en la que mejorará el estilo de juego. Por lo pronto ya existen muchos rumores acerca de los juegos que posiblemente utilicen esta tecnología el día de su lanzamiento, de entre los que destacan **The Conduit** y **Sonic & The Black Knight**.

En el trabajo de High Voltage, se cree que serviría para usar las armas del personaje principal de forma más precisa, tal vez para ataques cuerpo a cuerpo, lo cual sería una sensacional idea, considerando sobre todo que, en cuanto al puntero, el control de Wii no presentaba errores, como lo pudimos comprobar en **Metroid Prime 3: Corruption**. Pero bueno, esto tan sólo son especulaciones, tendremos que esperar por información oficial para poder confirmarlo.

Creemos que en la nueva aventura en el tiempo de **Sonic**, el Wii MotionPlus quedaría perfecto para representar la espada que nuestro héroe blandirá, así eliminar a los enemigos sería sumamente divertido, combates con espadas con un estilo similar al visto en **Ocarina of Time** con el enfoque Z, pero ahora controlando el ritmo de la batalla gracias a este complemento; para que te des una mejor idea de lo que podría lograrse, recuerda la pelea contra el ninja en los minijuegos de **Wario Ware: Smooth Moves**, donde debías rechazar sus ataques moviendo el Wiimote de izquierda a derecha, sólo que ahora podrías alejarte o acercarte, todo mientras mueves tu espada a placer

Poco a poco aparecerán juegos que utilizarán todas las ventajas del Wii MotionPlus; ojalá que uno de los primeros en hacerlo sea **The Conduit**.

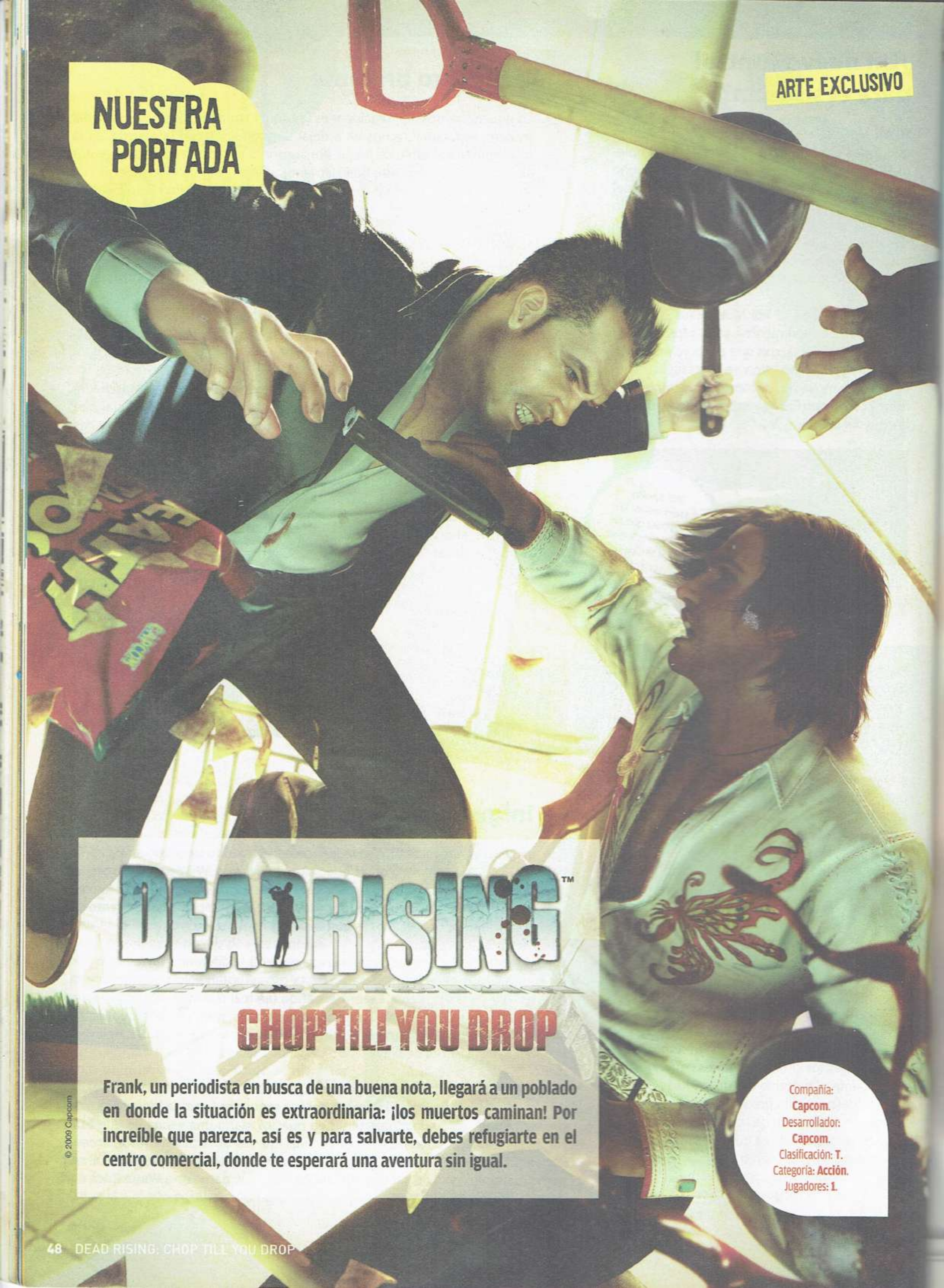


La inigualable libertad

Cuando Nintendo reveló tan innovador accesorio, no todo se quedó en palabras, nos mostró el juego junto con el que saldrá a la venta; **Wii Sports Resort** no podía ser de otra manera que con una secuela del primer gran éxito de la consola. En él se incluirán nuevos deportes y actividades, tales como lanzamiento de disco, carreras en motos acuáticas, combates de esgrima, etc.

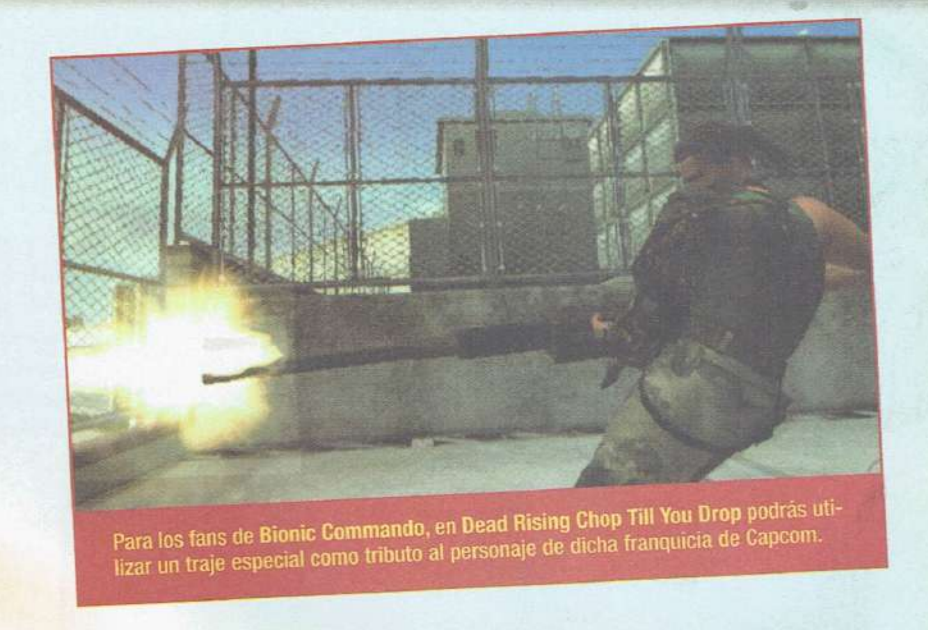
En cada uno de ellos se aprecia de manera perfecta la diferencia en relación con los movimientos de la primera parte; basta con girar tan sólo nuestra muñeca para quedar fascinados con la representación tan real que veremos en pantalla. Aún no se han revelado por completo los deportes, pero se sabe que estará ambientado en una isla tropical, por lo que no nos extrañaría que se incluyera voleibol o hasta futbol de playa.

Durante su presentación, los juegos que más llamaron la atención fueron el de esgrima y motos acuáticas, el primero porque representa uno de los sueños más grandes de los videojugadores, tener en nuestra mano una espada y que ésta responda a lo que queremos hacer. En cuanto a las carreras en motos, la sensación de velocidad era inmejorable, obligando a tomar el Wiimote y Nunchuk como manubrio para no caer víctima de las olas, muy parecido a **Wave Race 64**, pero con mejor control.


NUESTRA PORTADA
ARTE EXCLUSIVO
DEADRISING™
CHOP TILL YOU DROP
Frank, un periodista en busca de una buena nota, llegará a un poblado en donde la situación es extraordinaria: ¡los muertos caminan! Por increíble que parezca, así es y para salvarte, debes refugiarte en el centro comercial, donde te esperará una aventura sin igual.
Compañía: Capcom.
Desarrollador: Capcom.
Clasificación: T.
Categoría: Acción.
Jugadores: 1.
© 2009 Capcom

LA NUEVA INVASIÓN DE ZOMBIS

Capcom ya tiene experiencia en el terreno de los zombis, títulos de terror o de conceptos fantásticos, más con su franquicia **Resident Evil** que fue un parteaguas en los videojuegos desde su lanzamiento, y aún ahora con más de una década de existencia, sigue dando de qué hablar a través de nuevas historias. Así, los creativos japoneses retomaron la fórmula de los no muertos para concebir una nueva aventura que parecería extraída de la mente de George Romero, dando vida a **Dead Rising Chop Till You Drop**, título que hace poco más de dos años brillara intensamente para la consola de Microsoft y ahora llega con nuevas ventajas para el Wii, siendo el *gameplay* a través del Wiimote y Nunchuk las mayores atracciones.



Para los fans de **Bionic Commando**, en **Dead Rising Chop Till You Drop** podrás utilizar un traje especial como tributo al personaje de dicha franquicia de Capcom.



No sabemos qué chistes tan malos haya contado este payaso, pero **Frank** seguramente no quiere oír más.

¡PAREN LAS PRENSAS!

En esta ocasión, la misión de cazar zombis no le toca a un miembro experimentado de las fuerzas especiales, ni a un policía local, sino a **Frank West**, un periodista que de pura casualidad pasó por un pequeño poblado de nombre Willamette, cambiando su percepción de la noticia y queriendo aprovechar el momento para obtener la nota de su vida. **Frank** decide ir a investigar y al ver lo intenso de la situación (¡zombis caminando y atacando a todo lo que se mueva!) decide buscar refugio dentro del centro comercial, creyendo que sería un lugar más seguro que las calles e iniciando así la más grande hazaña de su vida. Su decisión pudo no ser la más adecuada, pues ahora los invasores están por todas partes del centro comercial, hasta en los baños y locales de ropa u otros utensilios, en fin, no habrá sitio que esté libre de peligro.

Los zombis serán lentos de pensamiento, pues se conducen más por instinto que por raciocinio, así que uno solo no te dará muchos problemas, pero lo malo es que generalmente no andan sin compañía, serán enormes grupos de criaturas que atacan a la menor provocación, como animales hambrientos que están frente a una presa indefensa. Para sobrevivir, necesitas utilizar la mejor estrategia, cuidarte de los sitios estrechos y siempre traer algún arma (lo que sea) en tus manos, si es que quieres conservar tu integridad física intacta. Toma en cuenta que cada milímetro del centro comercial tendrá cientos de elementos útiles, piensa en cuáles emplear para que no quedes a merced de los zombis depredadores.

TODO UN ARSENAL DE OPCIONES A TU DISPOSICIÓN

A diferencia de otros títulos que ocurrían en centros comerciales como **State of Emergency** de PS2 (un juego poco recordado en donde tomabas el papel de un individuo que tenía que causar destrozos en cada rincón del centro comercial, utilizando un selecto y limitado grupo de armas y objetos) en **Dead Rising Chop Till You Drop** sí podrás entrar por completo a las tiendas, recorrer los pasillos, escaleras, kioscos y demás departamentos para usar cualquier objeto (y cuando decimos "cualquier" es en serio) para defenderte de tus agresores, hasta los zapatazos, que no aturden, pero cómo distraerán la atención de las criaturas. Así, el intrépido periodista se equipará con tantos objetos de fin de temporada para patearle el trasero a los molestos no muertos.

Si te gusta el béisbol, aquí lo podrás practicar con los zombis, recuerda colocar bien tus hits, porque de lo contrario, los no muertos se levantarán.





Agita los controles remotos del Wii para realizar los diferentes ataques de **Frank**, pero no te preocupes, son tan prácticos que no te cansarán los brazos.

Así como veías al mercader de **Resident Evil 4**, aquí encontrarás a otro personaje que se encarga de venderte objetos.



La inteligencia artificial de los zombis fue modificada de tal forma que ahora son más intrépidos, incluso te podrán perseguir en grupo.

¿HAMBRIENTO? ¡BUSCA COMIDA GRATIS!

Hasta **Superman** tiene que detener sus intensas hazañas para comer un poco y, por supuesto, ni que no eres el Hombre de Acero, no tendrás tanta resistencia si eres atacado por alguna manada de zombis, pero no te preocupes, por muy lastimado que esté tu cuerpo o estima, un buen bocado siempre te ayudará a recobrar energías. ¿Dónde conseguirlo? Sigue tus instintos hacia una de las áreas de comida rápida o haz una parada rápida dentro de algún restaurante, allí encontrarás comida y bebida y otros objetos para recuperarte e ir por el segundo encuentro con tus rivales.

¿Te acuerdas de cómo se dividió **Resident Evil 4** en capítulos en lugar de una línea constante como en los anteriores? Pues así mismo será en **Dead Rising Chop Till You Drop**, tu misión se dividirá por objetivos o escenarios, tu deber como reportero será conseguir los datos necesarios para descubrir qué o quién está detrás de esta locura... lógicamente, nada que ver con sombrillas rojas con blanco. Además de los casos, te enfrentarás al dilema de decidir en qué momento es más conveniente dejar en espera tu investigación para salvar a algún lugareño en peligro, ya sabes que nunca falta que les agarre el ataque de pánico y pongan en riesgo al resto de los civiles; éstas serán consideradas como misiones alternas u objetivos adicionales para completar satisfactoriamente el juego; habrá diferentes situaciones de peligro, unas bastante demandantes de tus habilidades, otras que te darán un poco de risa.



Si se te acaban las balas, agarra lo que tengas a la mano, como este disco que seguramente hará rodar cabezas.



Seguramente después de esta intensa historia, el protagonista tendrá una nota para ganarse varios premios.

Tal como en Resident Evil, este conflicto no sucedió por sí solo, hay culpables y será lo que debes investigar.

DE LA MODA...
LO QUE TE ACOMODA

Para agregar el toque cómico e irreverente, en **Dead Rising: Chop Till You Drop** tendrás la opción de disfrazar a tu personaje con múltiples trajes que encuentres en las tiendas, varios muy chistosos y otros que hacen referencia a grandes franquicias de videojuegos como **Mega Man** o **Street Fighter.** Asimismo, hallarás cientos de armas que van desde las de uso rudo, hasta otras tan inservibles que harían ver a una sonaja como un arma de destrucción masiva. Para que te des una idea de lo bien que se verá y jugará, te comentamos que los desarrolladores optaron por utilizar el motor gráfico de **Resident Evil 4** que tantas buenas críticas se ganó por lo fácil de controlarse y lo bien que se ve en general.

Por otro lado, nos agradó bastante que se conservara la calidad y cantidad de acción de la versión original, es decir, los enemigos aparecerán en grandes volúmenes para perseguirte y cazarte, **¡así es!**, la inteligencia artificial fue modificada de tal forma que ahora los no muertos podrán seguirte el paso como ocurrió en **Resident Evil 4**, esto es bueno porque no es lo mismo enfrenar a sacos de carne sin cerebro que a zombis con inteligencia, o al menos con el olfato suficiente para ir detrás de tus huesos. Sin duda, esta es una de las adaptaciones mejor realizadas para la consola de Nintendo; esperemos que no se trate de la última, pues hay otras franquicias que sería interesante ver en Wii.



Prepárate para defenderte con cualquier objeto, ya sea de alta tecnología o de alta cocina; jamás te hubieras imaginado que unos nachos son letales en los zombis.





Una de las armas infaltables es el rifle de francotirador, el cual te será de gran utilidad para deshacerte de los zombis a distancia.



Las manadas estarán en cualquier parte del juego y te atacarán a la menor provocación. No dejes que te acorralen, o no quedará huella de ti.

La versión de Wii cuenta básicamente con todas las características de la original; si quieres enterarte de más, checa la entrevista a Minoru Nakai.



EN CONCRETO

No es la primera ocasión que Capcom logra una adaptación de tal magnitud para las consolas de Nintendo, si **recuerdas**, años atrás nos sorprendió al lanzar **Resident Evil 2** para Nintendo 64 a pesar de la incredulidad de muchos, pero el juego, al final, quedó tan bien que ahora es una pieza de colección. Lo mismo ocurre con **Dead Rising: Chop Till You Drop**, pues se mantuvieron los elementos más importantes que le dan el sabor a cada evento, además de incluir un nuevo estilo a través del Wiimote, mucho más realista y dinámico que cuando sólo presionábamos unos botones. En definitiva, te recomendamos esta aventura de **Frank West**, será una nueva sensación que agregarás a tu lista de juegos de zombis y seguramente la disfrutarás por todos los extras que incluye. Es por ello que **Dead Rising: Chop Till You Drop** es el título que presentamos en Nuestra Portada.



ENTREVISTA CON MINORU NAKAI

PRODUCTOR DEAD RISING: CHOP TILL YOU DROP

Club Nintendo: ¿Cuál fue el mayor reto al momento de desarrollar la versión de **Dead Rising** para Wii?
Minoru Nakai: El mayor reto que encontramos fue el cómo crear una versión verdaderamente divertida para el Nintendo Wii. Obviamente había diferencias entre esta última edición y el original **Dead Rising**, pero también mejoramos el juego en muchos aspectos para ofrecer una experiencia única en **Dead Rising**, al mismo tiempo que conservamos las bases principales.

CN: ¿Qué tipo de similitudes y diferencias existen entre la versión original y la nueva para Nintendo Wii?
MN: Hay muchas cosas similares al juego original. La historia por completo es básicamente la misma y sigues jugando con **Frank West**, quien está investigando la invasión de zombis que ocurrió en Willamette, Colorado. También, el sentido del humor que es único en **Dead Rising** está definitivamente presente en esta ocasión.
De cualquier forma, para **Dead Rising Chop Till You Drop**, agregamos muchas cosas nuevas. La mayor diferencia es el nuevo tipo de control para el Nintendo Wii. Puesto que el Wii tiene sus características únicas, decidimos aprovechar completamente la consola para incrementar la sensación del *gameplay*. El juego soporta múltiples movimientos del Wiimote dependiendo de la situación para iniciar ataques especiales o improvisados.
Los fans de la versión original también se darán cuenta de que las armas ahora tienen un papel importante en el *gameplay* y hemos agregado un arsenal completo de pistolas en el juego. Los enemigos ahora tirarán municiones, dinero e ítems para restaurar tus HP (*Health Points*). Hablando del dinero, introdujimos un nuevo sistema de dinero y compras, muy similar al de **Resident Evil 4**. Ahora podrás comprar municiones o ítems de energía en ciertos puntos del juego.
Otra diferencia es que el progreso del juego ya no ocurre en tiempo real. Este cambio te hará disfrutar por completo la historia del juego sin tener que "rejugarlo" múltiples veces, detalle que ocurría en la versión anterior. Los Scoop (subeventos) también son diferentes ahora, pues tendrás la oportunidad de adoptar y completar misiones más fácil que en el juego original. Además, incluimos más *slots* para que guardes diferentes archivos de juego, nuevos trajes y más minijuegos y cambiamos algunos de los eventos.

CN: ¿Cuántos tipos de enemigos podremos esperar en el juego? Es decir, ¿los zombis tendrán comportamiento y apariencia diferentes?
MN: Tal como en el juego original, podrás correr hacia hordas de zombis y encontrarte con varios psicópatas. Los fans pueden estar tranquilos, habrá cientos de zombis en el juego. El comportamiento de los no muertos ha cambiado un poco de su versión original, es decir, ahora podrán seguirte e incluso correr detrás de ti, lo que convierte a esta última entrega (Wii) en una experiencia única.

CN: ¿Cuántos zombis puede haber en pantalla al mismo tiempo? La versión original tenía varios zombis persiguiéndote, ¿ocurre lo mismo en Wii?
MN: El número de zombis varía de situación en situación, pero definitivamente habrá un gran número (y muchos tipos diferentes) de criaturas que irán detrás de ti, una tras otra.

> "La versión de Wii incluye como exclusiva un traje de **Bionic Commando**."

CN: ¿Podrías comentarnos sobre la inteligencia artificial de los zombis y el resto de los enemigos?
MN: La IA (Inteligencia Artificial) en los no muertos es un poco más agresiva para la versión de Wii. Como mencioné antes, ellos ahora correrán hacia ti y no se quedarán dando vueltas en un punto específico. Además, algunos de los nuevos enemigos son mascotas de los zombis que tienen ataques únicos. Ellos definitivamente harán que tus peleas sean mucho más emocionantes.

CN: Los mapas de la versión original son enormes, ¿se conservó el mismo estilo para el Wii o los cambiaron para que se adaptaran a la consola?
MN: El tamaño de los mapas para todo el juego permanece exactamente igual, excepto por el patio que fue reducido un poco.

CN: ¿Consideras que el Wiimote y Nunchuk han funcionado bien para mejorar la experiencia de juego en **Dead Rising Chop Till You Drop**?
MN: Creo que definitivamente es una mejora. El jugador ahora apunta y dispara su arma usando el Wiimote como si fuera un arma de verdad y golpea a los enemigos al realizar movimientos físicos con el control, así, al momento de jugar, vivirás las mismas experiencias que **Frank West**.
Las armas tienen un mayor papel en la versión de Wii. Nuestro nuevo tipo de control y la perspectiva por detrás de la espalda nos permiten incrementar las habilidades de **Frank** para autodefenderse con armas de fuego. El Wiimote permite una nueva dimensión de juego en el universo de **Dead Rising**.

CN: ¿Cuál es tu aspecto favorito acerca del hardware del Wii y la posibilidad de crear nuevas formas de juego?
MN: En definitiva, el mando remoto único, así como el sistema de control que ofrecen una nueva gama de accesibilidad y control para el juego, al agregar movimientos realistas. Ya puedes apuntar y atacar a los enemigos con gran puntería y certeza como ocurrió en la versión de **Resident Evil 4** para Wii. En el centro comercial, puedes tomar varios ítems que encuentres a tu paso y utilizarlos como mejoras para las armas, así como atacar a los enemigos y experimentar la verdadera sensación de golpearlos con el Wiimote.

CN: Hemos visto trajes de otras franquicias de videojuegos como **Mega Man**, por ejemplo. ¿Qué tipo de ventajas tendremos al utilizarlos? ¿Hay más trajes que podremos encontrar a lo largo de la aventura?
MN: Todo tipo de trajes de Capcom estarán en el juego para gusto de los fans de la compañía. La versión de Wii incluye como exclusiva un traje de **Bionic Commando**.

CN: ¿Cuál fue tu momento más divertido mientras producías el juego?
MN: Bueno, cuando el desarrollo estaba en su etapa final, estábamos sufriendo por falta de sueño y todos de pronto se pusieron superdivertidos de forma natural. La charla que tuvimos fue sobre nosotros mismos; fue de lo más graciosa.

CN: ¿Tienes algún otro proyecto para Wii en mente ahora que ya ha concluido con **Dead Rising Chop Til You Drop**?
MN: Por ahora no tengo nada definido o agendado, pero me encanta el Wii y estoy en busca de nuevos proyectos para esta consola. Para lograrlo, necesito el soporte de los jugadores, así que espero que se diviertan y disfruten mucho su experiencia con **Dead Rising**.

CN: Muchas gracias por tu tiempo, esperemos pronto ver nuevas aventuras tanto o más sorprendentes que esta edición de Wii, por lo pronto, nos divertiremos sacando los diversos trajes y esperando ver qué nuevas sorpresas nos tienes para este año. ¡Hasta la próxima!

GAMEVISTAZO

Big Bang Mini

Southpeak Interactive





La creación de un nuevo universo

En Nintendo DS hemos visto varios *shooters* increíbles, basta mencionar la serie **Nanostray** para darte cuenta de eso, y al parecer, la situación se va a mantener en el mismo camino gracias a la nueva apuesta de Southpeak Interactive, **Big Bang Mini**, un título que viene a romper con todo lo establecido en el género, colocándose desde ahora en la parte más alta del catálogo del sistema, mostrando además cómo se debe desarrollar un juego, siempre teniendo en cuenta las bondades de la consola, logrando dar un avance al género como nunca antes.

Los jefes finales son verdaderamente impresionantes, debes estudiar muy bien sus rutinas para poder derrotarlos.

Dentro del juego controlas a una pequeña nave que debe detener a sus enemigos antes de que terminen con la paz de su planeta; es un argumento bastante sencillo que hemos visto en innumerables ocasiones, pero lo importante realmente es el *gameplay*, podemos decir sin problemas que es el más innovador que hayamos visto en un *shooter* en todo lo que va de la nueva generación.

La perspectiva del juego es de *side scroll*, y la acción se ve en las dos pantallas, al estilo de **Yoshi´s Story DS.** Para mover tu nave no vas a utilizar el pad o los botones, sino que todos sus movimientos los indicarás por medio de tu *stylus*; tocas tu tripulación y la diriges por todo la pantalla, al mismo tiempo que esquivas los ataques enemigos y disparas. Parece sencillo, pero la verdad es que el grado de dificultad es considerablemente alto, ya que no hay un sólo momento de descanso, la pantalla siempre estará llena de disparos. Para que te quede más claro el estilo, podemos decir que es similar a **Ikaruga** de Nintendo GameCube, donde para sobrevivir cada misión, debes colarte entre naves rivales, obstáculos y disparos. Los primeros niveles son una especie de tutorial, aprendes a usar tu armamento, pero después, te corresponde a ti crear técnicas o estrategias para aprovecharlos al máximo, sobre todo cuando quieras romper alguno de tus récords.



El diseño de los personajes es bastante divertido, por ejemplo estos enemigos que te atacan con ayuda de una guitarra.



Antes de entrar al modo principal, es recomendable que comprendas a la perfecció todos tus movimientos.

Fuegos espectaculares

El estilo gráfico es una mezcla entre **The Worlds end With You** y **Meteos**, todo un deleite, en cada escena encontrarás composiciones diferentes que te dejarán con la boca abierta, y ni que decir de la música, es excelente, mezclando sonidos electrónicos aumentan la emoción de cada batalla. Por si fuera poco, incluye un modo para dos jugadores, y una para publicar tus marcas.



Manténte atento a todo lo que ocurra en la pantalla superior para poder esquivas los ataques.

El brillo de la innovación

Big Bang Mini es un juego asombroso, con un *gameplay* único que te hará jugarlo por siempre, no importa cuántas veces lo termines, su *replay value* es muy alto. Obras como ésta son las que debemos apoyar, una idea fresca, bien llevada, que sin lugar a dudas se ganará un lugar en el género que será difícil de igualar. No puedes perdértelo por nada del mundo, créenos, experiencias como ésta no se repiten tan seguido.

Suikoden: Tierkreis





Un nuevo RPG que sale de Japón

Para gusto de los fans, Konami dio a conocer que próximamente lanzará en nuestro continente el juego **Suikoden Tierkreis**, título que hasta hace poco sólo podían disfrutar los japoneses, pero ahora, con el nuevo auge de la franquicia, se rompe la brecha de las fronteras. Se trata de la más reciente entrega de la serie **Suikoden** que saliera originalmente a finales del año pasado (Japón) y aquí lo tendremos para finales de mes. Uno de sus puntos más importantes a destacar es la música, que, como en todo juego de RPG, es pieza fundamental para combinar los diferentes momentos de acción o emociones de los personajes, así, el encargado de la musicalización fue Norikazu Miura, quien ha trabajado como compositor en títulos como *The History of Winning Eleven Original Soundtracks*, *Gradius Gaiden Original Game Soundtrack* y *Rhapsodia Original Soundtrack*, entre otros.



El *gameplay* es bastante sencillo; como en la mayoría de los RPG, selecciona tu comando y ataca.



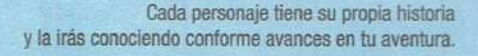
Encontrarás diversos tipos de personajes, cada uno con habilidades especiales y únicas.

Prepara a tu ejército para la batalla

El juego se encuentra dentro del universo de la serie **Suikoden**, sin embargo, esta entrega en particular se desarrolla en otro mundo paralelo, tomando como base las historias sobre el reino de Salsaville. Aquí tomarás el papel de un miembro de una fuerza de seguridad en un remoto lugar llamado Citro Village. Durante una de las misiones para encargarse de las criaturas más atemorizantes de la Tierra, descubrirás un misterioso fenómeno... una luz emite algo inexplicable en la cima de la torre de las viejas ruinas. Desde ese momento, tú, junto con tus camaradas, tendrán un cambio significativo.

Para la versión de Nintendo DS, tendrás a tu disposición a 108 personajes completamente interactivos. Cada uno de ellos trabajará de forma independiente de los demás, pero pueden ser reclutados para generar una aventura especial que dé espacio hasta a cuatro jugadores simultáneos, ideal para las tareas más complejas y que necesitan mayor actividad. Cada personaje cuenta con una historia detallada, la cual se va mostrando conforme el juego se desarrolle; además, se cuenta con actuación de voz y secuencias plenamente animadas que te brindan una mejor perspectiva y sensación de realismo a lo largo de la aventura. En cuanto ensambles tu equipo, utilizarás varias habilidades disponibles, ya sea armas como espadas y arcos que pueden equiparse y personalizarse a tu criterio, pero recuerda siempre tener un balance entre tus tropas para enfrentar los retos posteriores. Para la gran cantidad de personajes que tienes, hay también una gran combinación que te permite sacarle todo el provecho a las misiones. Cuando estés en batallas, elige bien tu estrategia, qué comando utilizar para que las ganes y consigas más experiencia y poder.





Cada personaje tiene su propia historia y la irás conociendo conforme avances en tu aventura.

Combina estrategia con RPG

A pesar de que se trata de un título RPG, se le integró un sistema de juego similar a los títulos de estrategia, es decir, las batallas se generan en turnos, así combatirás directamente en contra de las criaturas que acechan en la oscuridad de **Suikoden Tierkreis**. Además de las batallas, tendrás misiones específicas durante el curso de la aventura. El juego se desarrolla a través de una serie de mundos paralelos, en donde puedes realizar tus actividades en tu plano, mientras otros habitan el suyo. Este sistema presenta más personajes y la oportunidad de hacer amigos, mientras, a través de la conexión Wi-Fi o inalámbrica local del Nintendo DS, puedes enviar personajes a esos otros mundos para recibir misiones de otros jugadores y ganarte recompensas especiales en dinero o ítems valiosos.



Los escenarios fueron diseñados como en historias de animación japonesas.

GALERÍA



Bienvenidos sean una vez más a ésta, una de sus secciones preferidas, donde podemos apreciar el lado artístico de nuestros lectores. En esta ocasión, hemos decidido realizar un pequeño cambio y dedicar por completo la Galería a dibujos relacionados con el juego de Capcom, **Okami**, esto porque nos han hecho llegar diferentes y buenos trabajos relacionados con este título que se ha colocado rápidamente dentro de su gusto.



ARTE DEL MES

Remibel Borjas; Zulia, Venezuela.

Como siempre, elegir el Arte del Mes fue una labor complicada, pero quien se ha llevado dicho honor ha sido nuestro amigo Remibel Borjas, de Venezuela. Su dibujo es excelente, logró atrapar la magia del juego en esta hermosa postal que nos regala para poder disfrutarla. Muchas felicidades.



Edgar Sánchez del Campo; Ciudad Lerdo, Durango.



Daniel N. Morales; Santiago, Chile.



Fabrizio Medina Loza; Lima, Perú.



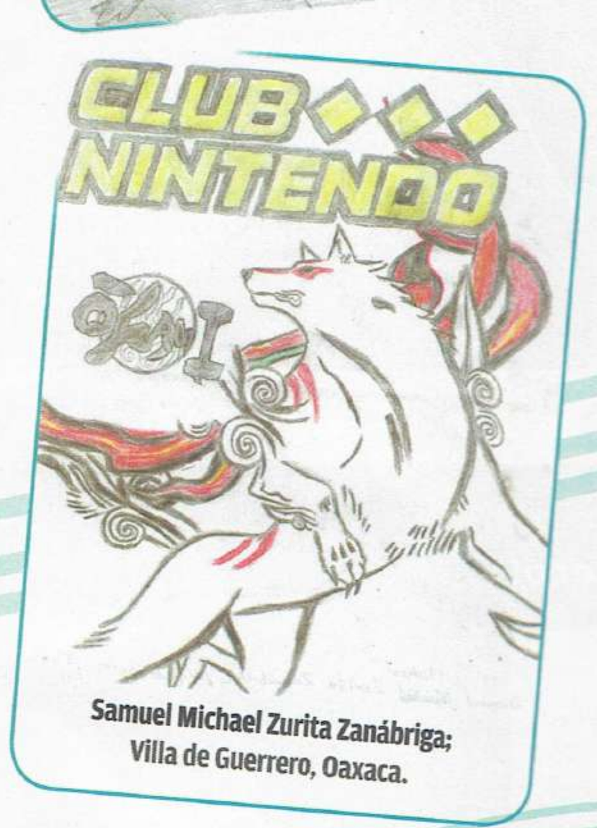
Andréa Smith Pacheco; San José, Costa Rica.

Andrea García;
Guatemala, Guatemala.

Alejandra Muñoz G; Santiago, Chile

Sin duda una gran obra; en la que demostró ser muy hábil con la tinta y los colores.





Samuel Michael Zurita Zanábriga;
Villa de Guerrero, Oaxaca.

Javiere Rodríguez;
Santiago, Chile.

Miguel Eduardo Cintrón;
Santo Domingo,
República Dominicana



José Manuel Alcopar Palma;
Ocotito, Guerrero.

Luis Gerardo Ávila Vega; Colotlán, Jalisco.

El trazo de este dibujo es muy bueno, cuidó todos los detalles, incluso las sombras.

Esperamos que les haya agradado esta variante; si quieren ver más Galerías especiales, depende de ustedes, no dejen de mandarnos sus obras de arte, las cuales por cierto, no se limitan al papel y colores, pueden ser en el material que ustedes decidan; lo importante es que nos muestren un poco de su creatividad para poder compartirla con esta gran comunidad que es CN.

THE HOUSE OF THE DEAD

OVERKILL

in colour

THIS IS LIKE SOMETHING OUT OF A VIDEOGAME!

La consola de nueva generación de Nintendo, ha permitido a las compañías desarrolladoras, dar nueva vida a sus clásicos; ya hemos visto ejemplos como **Resident Evil** o **MySims**, pero ahora es el turno de Sega, que nos ha preparado un capítulo exclusivo de su famosa serie **The House of the Dead**, subtitulado **Overkill**, que promete regresar este género a los primeros puestos de popularidad, de donde nunca debió salir.

MATURE 17+ M ESRB: Derramamiento de Sangre, Violencia Intensa, Desnudez Parcial, Temas Sexuales, Lenguaje Fuerte

GAMEPLAY · GRÁFICOS · SONIDO · DIFICULTAD · HISTORIA

RANKING CN 8.0

No permitas que el miedo te paralice, ¡afróntalo y salva al mundo entero!

La nueva cara del terror...

Todos sabemos de la importancia que **The House of the Dead** tiene en el mundo de las Arcadias, simplemente, desde que apareció a mediados de los años 90 se apoderó del género de los *shooters*; todo gracias a su gameplay tan adictivo, que te obligaba a observar todo el escenario para no verte sorprendido por algún monstruo. Con el paso de los años la serie, aunque manteniendo su nivel de calidad, fue pediendo seguidores debido a que las innovaciones cada vez eran menos en cada versión.

Tal situación parecía que no iba a mejorar, pero por fortuna, las adaptaciones que se hicieron el año pasado para Nintendo, al parecer abrieron un nuevo panorama a los creativos de Sega, ya que no tardaron mucho en anunciar esta secuela en exclusiva para Wii.



Cada uno de los personajes tiene su propio estilo para utilizar las armas.

El comienzo de un gran misterio

La historia del juego comienza en un pequeño pueblo de los Estados Unidos, donde de la noche a la mañana, han comenzado a desaparecer los habitantes; lo raro es que no dejan rastro alguno; tal situación atrae a dos detectives secretos que esperan descubrir la verdad tras estos hechos, sus nombres son **Agente G** y **Washington**, ambos expertos en el manejo de armas de todo tipo. Al poco tiempo de llegar a la población, se dan cuenta de la verdad... todo está invadido por zombis y seres monstruosos.

Bien, ya suponíamos que la historia iba a estar muy lejos de lo que **Zelda** o **Metal Gear** pueden ofrecer, pero aun así tiene buen desarrollo y algunos detalles que te agradarán bastante, como que por ejemplo, uno de los dos agentes que podrás controlar, ya había tenido participación en anteriores capítulos de la serie.

Compañía: **Sega**
Desarrollador: **Headstrong Games**
Categoría: **Shooter**

1-2

Nunca bajes la mirada

Una de las primeras diferencias que encontramos entre este nuevo **House of the Dead** y sus capítulos anteriores, está en la intensidad de la acción; antes recorrías los escenarios de forma tranquila, pausada, siempre pendiente de la aparición de algún enemigo, en cambio, ahora desde que comienza el nivel, las criaturas de la noche no van a dejar de salir, al más puro estilo de **Resident Evil 4**. Lógicamente esto afecta tu estrategia, ya que debe ser muy preciso a la hora de disparar y recargar tu arma, un segundo es la diferencia entre terminar la misión o como alimento de los zombis.

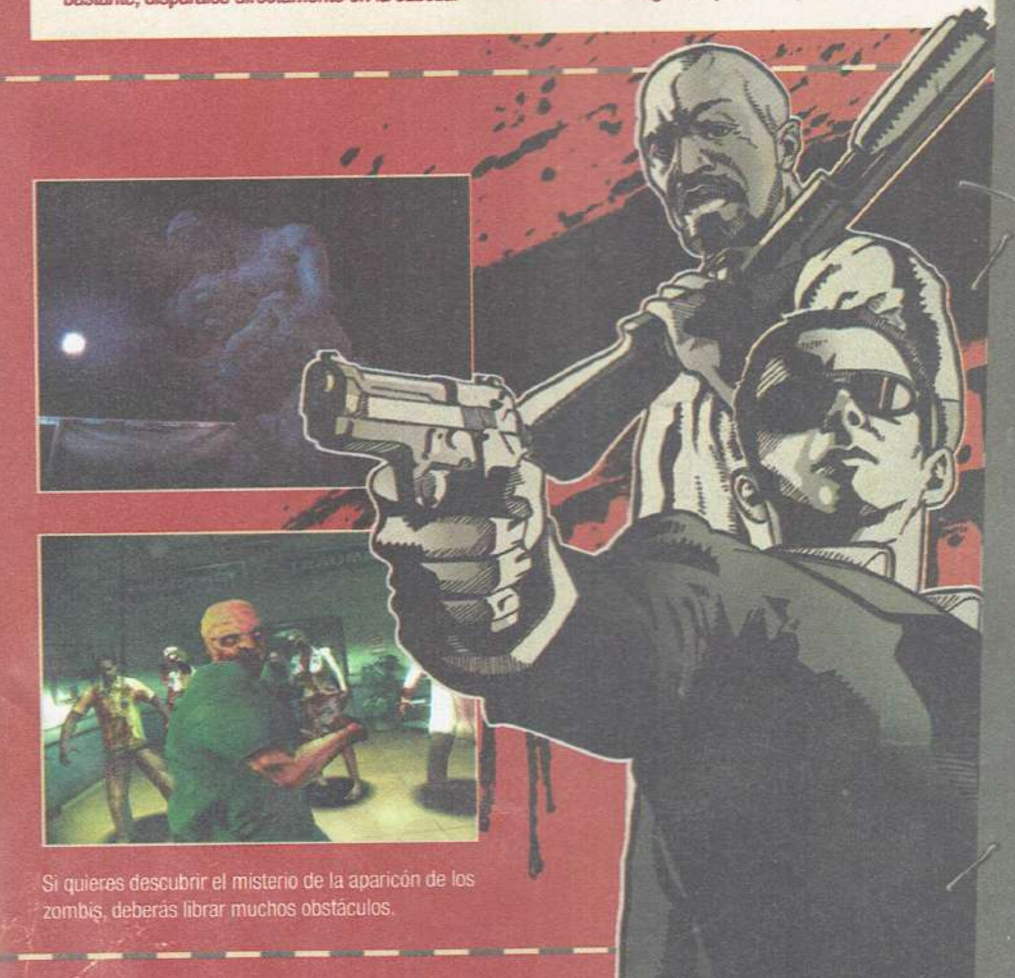
Los enemigos no van a dirigirse directamente a atacarte, tienen rutinas bien definidas para cada situación, al grado que pueden cubrirse entre ellos mismos para al menos darte una mordida, así que debes observarlos bien para que no te tomen por sorpresa; lo mejor que puedes hacer es ubicar cuáles son los que te atacan a distancia y cuáles se quedan estáticos, así podrás crear una aestrategia que te permita salir del problema con tu energía en buenas condiciones, la que te puede ser útil al final de los niveles. Un detalle que no debes olvidar, son las armas, algunas te pertmiten deshacerte de varios enemigos con un sólo disparo mientras que otras funcionan mejor a larga distancia.



Cuando los enemigos se te hayan acercado bastante, dispárales directamente en la cabeza.



El diseño de los zombis es bastante bueno, pocas veces verás alguno repetido en pantalla.



Si quieres descubrir el misterio de la aparicón de los zombis, deberás librar muchos obstáculos.

El otro lado del terror

El género de los *shooter* ha tenido algunos invitados notables



Silent Hill: The Arcade

La famosa saga de terror de Konami dio el salto al mundo de las Arcadias en el año 2007; todo mundo esperaba un juego de suspenso como sus versiones caseras, pero en lugar de ello, nos ofrecieron un *shooter* bastante bueno donde un grupo de jóvenes deben salir de **Silent Hill** terminando con todas las enfermas criaturas que se les aparezcan. Aunque fue un juego excelente, no tuvo mucho éxito, sus fans esperaban terror en lugar de acción.



Resident Evil: Umbrella Chronicles

En el mismo año que Konami probara suerte con **Silent Hill**, Capcom decidió lanzar **Resident Evil: The Umbrella Chronicles** para Wii, en el que recorreríamos la saga desde sus inicios, pero conociendo aspectos que no se habían revelado antes. Todos creíamos que se usaría un *engine* parecido al visto en la cuarta parte, pero se decidió hacer algo totalmente diferente, un *shooter* de rieles que permitiera la inclusión de un modo cooperativo para brindarnos una experiencia distinta.

Reconociendo tu equipo

Para jugar necesitas tan sólo el Wiimote, apuntas a la pantalla para dirigir el puntero y disparas cuando tengas en la mira a un enemigo, no existe mayor problema en asimilar esta parte del juego. Lo interesante viene en cuanto a la manera que han sacado provecho al escenario para crear acertijos o esconder ítems a los que sólo puedes acceder mediante algunos disparos en puntos específicos. Además de esto, también podrás contrarrestar algunos ataques enemigos agitando el Wiimote, así ganarás algunos segundos para que puedas regresar la cortesía. Tu arsenal contará con armas de todo tipo, desde pistolas sencillas de municiones ilimitadas, hasta metralletas de poderoso impacto pero con balas contadas, por lo que te recomendamos ocuparlas sólo en casos de emergencia o cuando llegues con los jefes finales.





Gracias a la movilidad del Wiimote, podrás colocar tus disparos justo en donde desees.

Otro detalle que debes considerar es que el cuerpo de las criaturas que te encontrarás en cada uno de los escenarios, puede ser dañado de diferentes formas, es decir, si disparas en las piernas sólo los tirarás, pero seguirán arrastrándose para llegar hasta ti; ten esto en cuenta cuando te encuentres saturado y debas recargar tu arma, siempre es mejor detener unos segundos sus embates, para después eliminarlos de manera más tranquila, ya que si tienes a los personajes enfrente de ti, un tiro a la cabeza o pecho es la manera más sencilla de evitar que te metan en problemas, lo importante es que no permitas que se reúnan demasiados zombis.

No afrontes solo la aventura

Como es toda una tradición, podrás compartir el modo principal con algún amigo, pero contrario a lo que suele ocurrir en estos casos, no va a disminuir el nivel de dificultad, se mantiene igual, agregando algunos eventos para que disfrutes más de la acción, sin duda es la mejor modalidad que se incluye, ya que una vez que tengas bien estudiadas a las criaturas, podrás crear estrategias para cubrir a tu compañero mientras él completa algún objetivo.

Técnicamente el juego se coloca sin problema en los primeros puestos de la plataforma; todos los modelos de los personajes están muy bien definidos, ocupan un gran tamaño en pantalla y a pesar de los movimientos nunca notas algún polígono; lo mismo pasa con los escenarios, tienen una gran cantidad de elementos y todos afectados por fuentes de luz que crean una atmósfera tétrica genial, sin duda todo un acierto, ya que en verdad sientes que estás en un pueblo abandonado donde en cualquier momento puedes perecer.

Al final del túnel la luz siempre aparecerá

La gente de Sega de verdad que nos ha sorprendido con **The House of the Dead: Overkill**, es realmente de los mejores capítulos que hemos probado; cuando se anunció a mediados del año pasado y se comentaba que era el juego *Hardcore* que todo mundo esperaba, pocos fueron los que pensaron que fuera cierto, pero sin duda para este primer trimestre del 2009, es de las mejores opciones que tenemos, no importando si somos seguidores o no de la serie.

Los expertos comentan

Master

La verdad es que esta serie me encanta, no hay un solo juego que sea malo, todos son extraordinarios, sobre todo por el reto que ofrecen, y **Overkill** no es la excepción, tiene todo para convertirse en un clásico de la consola. De lo más interesante es el uso del Wiimote, que no se limita a disparar, también puedes librarte de algunos ataques si lo agitas a tiempo. No hay pretextos, debes conocer este título; te garantizo horas de diversión ya sea solo o con tus amigos.



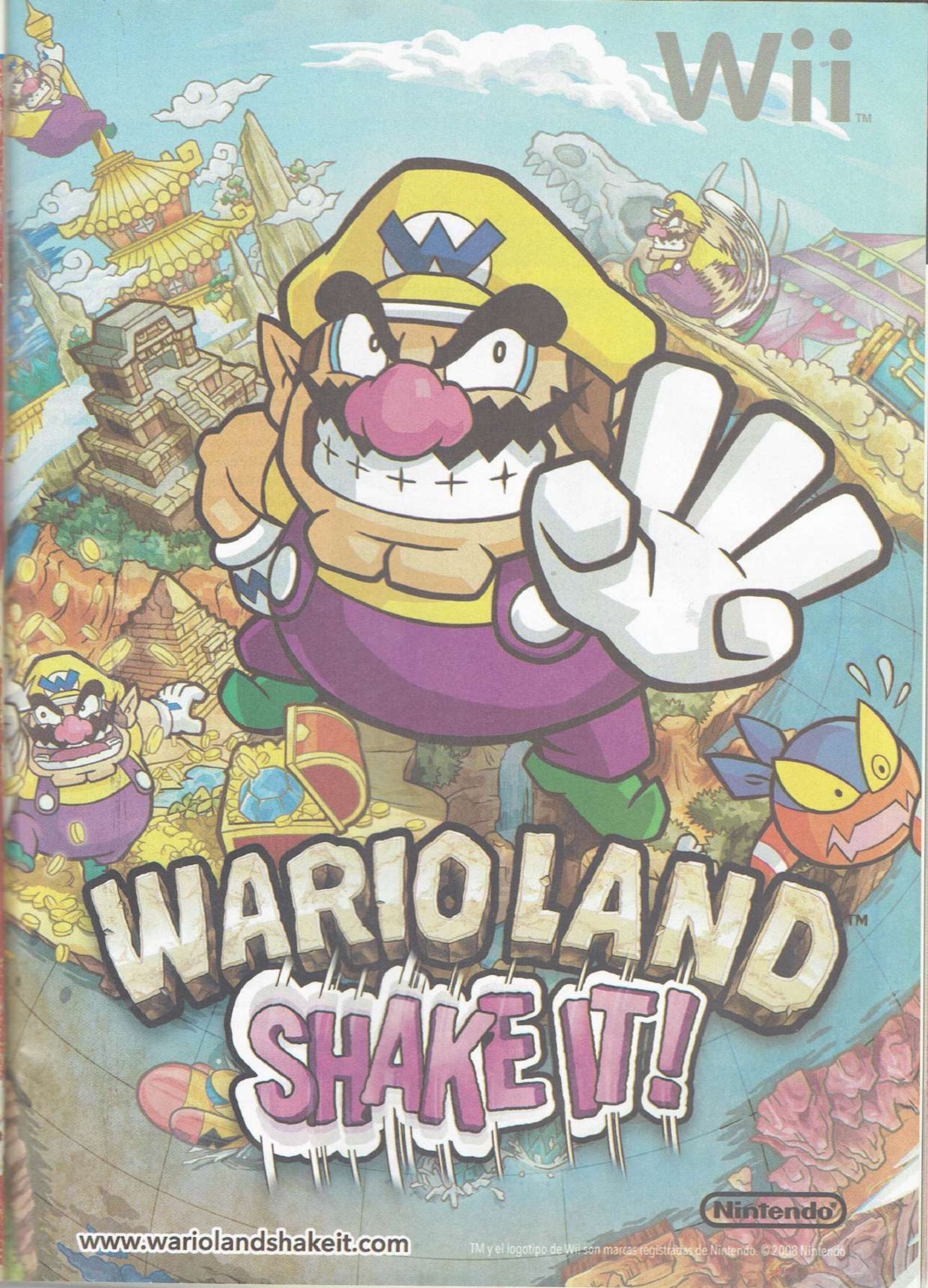
Crow

La promesa básica de esta edición se basa en ofrecer un título maduro para el Wii, es decir, algo que cumpla los requisitos de un jugador experimentado y, si tomamos en cuenta la temática de la historia y concepto del título, estamos convencidos de que tendrás un excelente *shooter* en tus manos. Gráficamente si hay una mejora ante la versión anterior y, sobre todo, los controles están diseñados plenamente para esta entrega dedicada al Wii. Quizá el único punto negativo es la carencia de conexión Wi-Fi, que sería interesante para el modo cooperativo en línea.

Panteón

Uno de los shooters más clásicos continúa con su legado con esta nueva entrega de la serie para regocijo de todos los que disfrutamos aniquilar a balazos a los zombis y seres sobrenaturales. Me encantó que no sólo es un festival de disparos y muertos sin límites de diversión, sino que le dieron todo el estilo como si fuera cada capítulo una película de terror de antaño, lo cual te hace renacer el sentimiento de ver una cinta clásica con la tecnología y ese "no sé qué" de los juegos de hoy. No puedo dejar de recomendarte este genial juego, especialmente si te agrada esta saga o la tradicional **Resident Evil**.



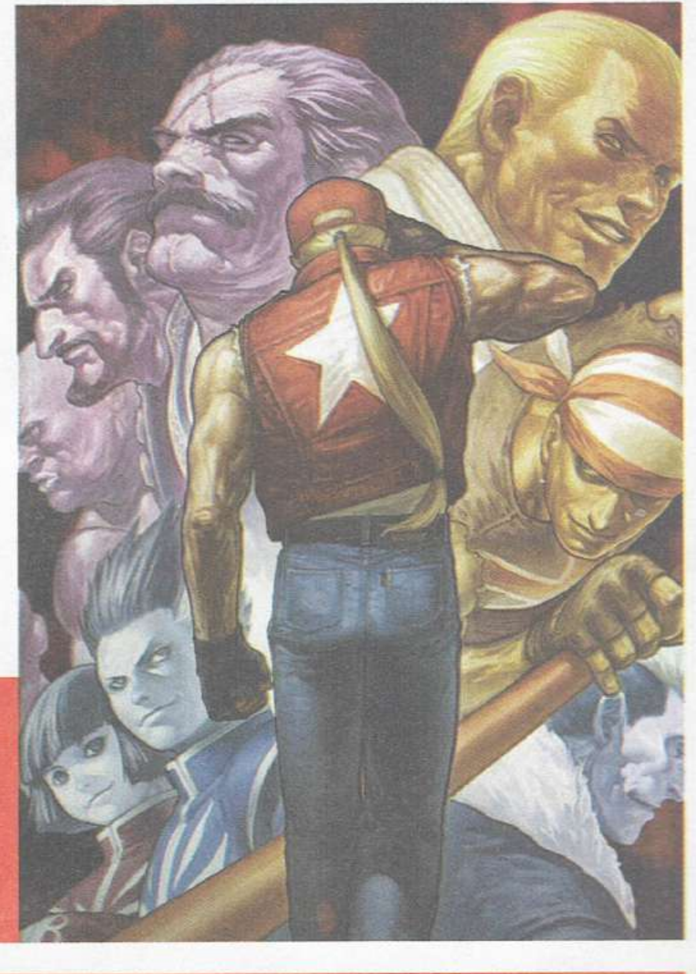


ARCADIAS

Fatal Fury

Hace algunos números les platicamos acerca de **Garou: Mark of the Wolves**, el capítulo más reciente de la legendaria serie **Fatal Fury**, lo que originó varias dudas respecto al origen de la serie así como de sus personajes, de manera que hemos decidido dedicar la sección al universo **Fatal Fury** desde sus inicios, así que prepárense para un viaje al pasado memorable, donde podrán recordar o conocer un verdadero pilar del género de las peleas.

La serie de Fatal Fury nos ha regalado personajes e historias memorables, esperemos que dentro de poco tiempo se revele un nuevo capítulo; seguro será un éxito total.



El primer aullido

A principios de la década de los años 90, Capcom había descubierto una verdadera mina de oro, nos referimos a su juego **Street Fighter**, todo un fenómeno de la industria, que como tal, no tardó en ser imitado; pero pocas fueron las compañías que pudieron hacerle frente de una manera justa, destaca SNK, que lanzó varias sagas de este estilo, siendo **Fatal Fury** una de las que más popularidad tomaron, esto gracias al estilo dinámico y agresivo que proponía desde el inicio.

En el juego, como era común por aquellos años, la historia se basa en un misterioso torneo para definir al peleador más fuerte del mundo. Todo toma lugar en South Town, una apacible ciudad, o al menos eso era hasta antes de que apareciera **Gesse Howard**, quien desea tener todo el control de la zona, por lo que organiza un torneo, al que tituló **The King of Fighters** (así es, este evento es el que da origen a otra de las grandes sagas de SNK).



Asisten muchos peleadores de todas partes del mundo para buscar el título y el dinero que ofrece el torneo, pero existen tres de ellos que harán hasta lo imposible para ver acabado a **Gesse**; se trata de **Terry Bogard**, **Andy Bogard** y **Joe Higashi**. Seguro te estarás preguntando cuáles serán los motivos de estos tres para querer borrar del mapa al organizador, pues bien, diez años antes de estos hechos, **Gesse** terminó con la vida de **Jeff Bogard**... su padre, por lo que desde muy jóvenes han estado entrenando, esperando el momento para consumar su venganza.

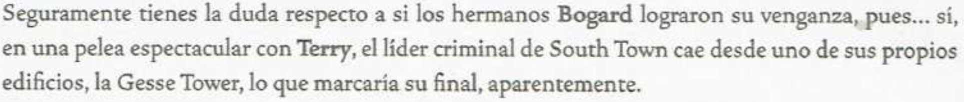
Los primeros golpes

La calidad jugable de esta entrega no está en duda, es excelente, puedes realizar combos de varios estilos, es más, hasta podías ejecutar algunos movimientos especiales para ocasionar más daño, sin embargo, su mayor problema estaba en la plantilla de personajes, solamente podías elegir a Terry, Joe y Andy, lo que limitaba las opciones cuando jugaban dos personas; pero aun así resultaba bastante divertido, ya que gracias a la variedad de movimientos, cada uno podía imprimirle su estilo, haciendo de las batallas verdaderas guerras de intelecto, ya que el primero que fallara en sus ataques, estaría sin guardia ante una combinación.









Seguramente tienes la duda respecto a si los hermanos **Bogard** lograron su venganza, pues... sí, en una pelea espectacular con **Terry**, el líder criminal de South Town cae desde uno de sus propios edificios, la Gesse Tower, lo que marcaría su final, aparentemente.









Un nuevo enemigo se aproxima

Después de todo lo anterior, una secuela era solamente cuestión de tiempo, y apareció en los locales de Arcadias en 1992, bajo el predecible nombre de **Fatal Fury 2**. SNK tenía un gran reto enfrente, superar el juego original, lo cual consiguieron de una manera sorprendente, teniendo como base en todo momento la historia y el *gameplay*.

Luego de que **Gesse Howard** había perecido, se pensó que el torneo ya no se organizaría más, pero no fue así, ahora aparece un extraño hombre quien decide realizar la competencia, su nombre es **Wolfang Krauser**, el medio hermano de **Gesse**, quien desde el comienzo tiene su mira puesta en **Terry Bogard**. Contrario a su hermano, **Krauser** es más precavido y reúne a un grupo de guardaespaldas para concretar su venganza... ¿lo logrará?



Para el segundo capítulo la plantilla de personajes aumentó considerablemente, lo que le permitió competir contra los grandes de esa época.

Con cada round mejora la pelea

Por increíble que parezca, la movilidad de esta entrega fue mejorada, dejando muy atrás a su antecesor, lo cual se notaba sobre todo al momento de acercarte a tus oponentes; se podía sentir una gran libertad para usar las técnicas de los personajes sin tener que marcar más de una vez la secuencia. Otro detalle especial que se volvería clásico, lo teníamos en el cambio de planos, podías encarar a tus rivales desde una perspectiva distinta a la de ellos, lo que, aunque al principio no parece tener mucha utilidad, es un gran medio para sorprenderlos.

Pasando a los personajes, se mantenían vivos los tres protagonistas del juego anterior, pero ahora se les sumaban cinco peleadores más, de los cuales destacan Kim Kaphwan y Mai Shiranui, una de las primeras mujeres vistas en este género y que actualmente, junto con Chun - Li, son todo un icono en este mundo. Lo valioso de cada peleador, es que tiene un estilo definido, que no comparte con nadie, lo que hacía de las retas todo un suceso. Los locales de Arcadias donde aparecía estaban siempre repletos de seguidores ansiosos por mostar sus habilidades, pues estaban ante un juego que con el paso de los años, se convertiría en una leyenda, casi en sinónimo del género, lo cual es algo que no ocurre todos los días, menos en estos tiempos.

Los jefes finales también se incrementaron, ahora eran cuatro; **Axel Hawk**, **Laurence Blood**, **Billy Kane** y **Wolfang Krauser**; estos últimos dos lograron tal aceptación que lograron unirse a la serie **The King of Fighters** en poco tiempo, de hecho **Billy Kane** hizo su primera aparición en dicha saga junto con **Blue Mary**, quien también pertenece a **Fatal Fury**, pero eso ya lo veremos más adelante.



SNK ha logrado darle participación a todas sus estrellas a lo largo de los años, ya sea en la aclamada serie The King of Fighters o en los crossover con Capcom, donde pudimos jugar con varios de sus guerreros que estaban un poco olvidados, como es el caso de Big Bear al que ahora se le conoce como Raiden y que junto con Zangief ha protagonizado duelos realmente interesantes en Capcom vs SNK 2 para Arcadias o Nintendo GameCube.



Los escenarios también sufrieron varias mejoras, ahora eran más grandes y poseían elementos que podías dañar dependiendo el desarrollo de la batalla, tales como barriles y biombos. Por si fuera poco, la ambientación cambiaba en cada *round*, lo que después fue adaptado por muchas otras sagas de pelea. Fue en este **Fatal Fury 2** cuando tanto el stage como el tema musical de **Terry Bogard** se convirtieron en verdaderos clásicos.



Andy Bogard

Uno de los protagonistas de la historia; en el primer capítulo no logró alcanzar la popularidad entre los videojugadores, que preferían usar a su hermano Terry, pero con el tiempo ha conseguido seguidores, sobre todo después de que su relación de noviazgo con Mai Shiranui queda al descubierto en capítulos posteriores.



Terry Bogard

El lobo solitario, sin duda de los pocos personajes que es capaz de enfrentar en una pelea de "poder a poder" a la leyenda viviente de Ryu, personaje de Street Fighter. Sus movimientos son de los más letales en toda la saga, sobre todo si decides saltar... conocerías toda la fuerza del Power Geiser, su técnica más letal.

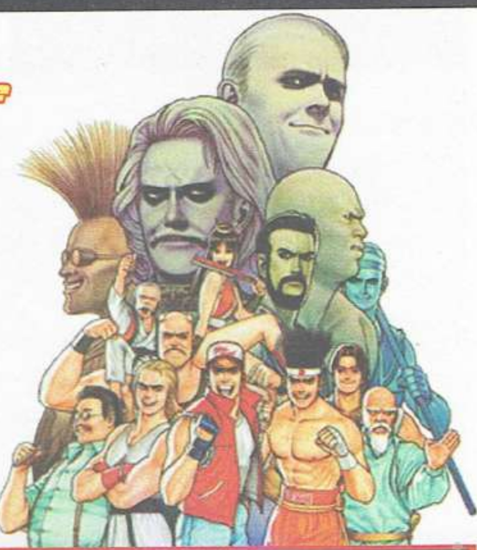


Joe Higashi

El el mejor amigo de los hermanos Bogard, por lo que siempre los acompaña y apoya en sus planes. A pesar de ser un peleador de Mu Thai, no es tan poderoso, su principal virtud está en la velocidad de sus ataques. Es un personaje que no puede faltar en ningún juego de la saga; también lo hemos visto en KOF.

Un encuentro para recordar por siempre

Pasó el tiempo, exactamente un año, y todos los aficionados esperaban con ansias la tercera parte, pero en lugar de ello, SNK nos ofreció **Fatal Fury Special**, que aun ahora, se le considera el mejor juego de toda la franquicia (sin mencionar a **Mark of the Wolves**). El juego no tenía una historia en sí, se trataba más que otra cosa de una versión de ensueño para poder reunir a todos los personajes que se habían visto sin un motivo aparente, incluso con **Gesse Howard**.



Invitados especiales

Como ya lo mencionamos, Gesse hacia acto de presencia como guerrero oculto, pero no fue el único que tuvo dicho honor, también aparecia bajo ciertas circunstancias Ryo Sakazaki, de la franquicia Art of Fighting de SNK; se supone que su inclusión se debe a que busca eliminar por completo el crimen de las calles, ya que no desea pasar de nuevo por una situación como fue el secuestro que sufrió su hermana Yuri.



Por donde se le vea, es un título impecable, que situó a Fatal Fury en lo más alto del género, y que fue el preámbulo perfecto para la tercera parte, de la cual te hablaremos enseguida. Vale la pena mencionar que este juego fue adaptado al Super Nintendo por la compañía TAKARA, quienes lograron hacer un trabajo a la altura de las circunstancias.

Una mejor oferta

Para esta edición se liberan los cuatro jefes de **Fatal Fury**, dos para que se puedan usar en los encuentros, más tres personajes directamente extraídos del primer capítulo, lo que da un total de 12 peleadores, una de las plantillas más grandes que se recuerden de aquellos años, igualando hasta al propio **Super Street Fighter II: The New Challengers**.

Se aumentó el tamaño de los personajes y se crearon nuevas rutinas para sus poderes, las cuales, aunque más detalladas, duraban menos, ocasionando combates sumamente estratégicos, ya que ahora no era tan sencillo anticiparse a las técnicas especiales, sino que debías esperar a que fallara para poder encararlo.



Para muchos el mejor capítulo de toda la franquicia ha sido éste, Fatal Fury Special, y a decir verdad, nosotros estamos de acuerdo con esa afirmación.



Uno de los secretos mejor guardados con los que contaba Gesse Howard, era que tenía un hijo, el pequeño Rock, quien lógicamente queda desamparado cuando su padre cae del edificio. Al ver esta situación tan crítica, Terry se hace responsable de su hijo, lo cuida como si se tratara de un hermano, al grado que le enseña todo lo que sabe acerca de las peleas callejeras. Rock vive agradecido con Terry por todo lo que hace por él, sin embargo, en varias ocasiones se le ha visto sufriendo por no saber nada de sus padres, por lo que investigar de su pasado es una pasión.





Blue Mary

Para la tercera entrega de la serie se diseñó a uno de los personajes femeninos más importantes en la historia de la franquicia. Blue Mary apareció para añadir dinamismo y belleza a los encuentros, lo que la ha llevado a colocarse dentro de los iconos de la franquicia. Se rumora que tiene un romance con Terry, pero no se ha revelado.



W. Krauser

Después de que Gesse fuera eliminado por Terry, aparece este personaje, Wolfang Krauser, uno de los amigos más entrañables del rey del crimen. Obviamente su objetivo es saldar cuentas con Terry, pero no le va muy bien en ese sentido... una de sus características personales, es que gusta de escuchar música clásica al pelear.



Kain R.

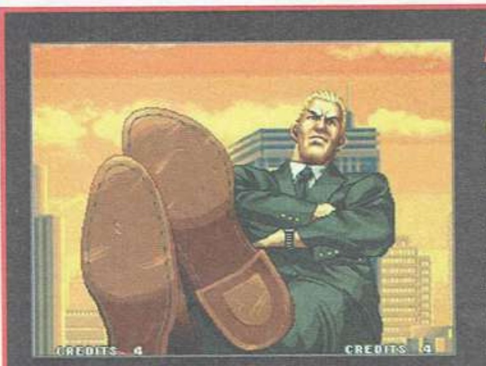
El misterioso jefe final de Garou: Mark of the Wolves, resulta ser tío de Rock Howard, por lo que intenta que éste lo siga para despertar su poder, el cual Terry se ha encargado de mantener bajo control por años. En cuanto a su estilo de pelea, es demasiado ágil, puede acabar con tu barra de energía con un par de movimientos.

En busca de la inmortalidad

A mediados de 1995 vio la luz por fin **Fatal Fury 3**, el cual guardaba pocas similitudes con las obras pasadas, SNK decidió renovar el juego en todos los aspectos, ofreciendo una experiencia como pocas veces hemos visto; como referencia te podemos decir que en cuanto a movilidad es superior a **The King of Fighters´95**, título que apareciera ese mismo año, lo cual ya habla muy bien de esta entrega que marcaba la primera trilogía.



La tercera entrega es recordada entre otras cosas por el excelente trabajo que se hizo a la hora de ligar los movimientos mientras se cambia de plano.



El regreso del mal

En cuanto a la trama, se vuelve a contar con Gesse, al parecer no había perecido, simplemente aguardaba la oportunidad perfecta para reaparecer; y ¿por qué ésta la sería? simple, está en busca de unos pergaminos que tienen el poder de conceder grandes poderes, entre ellos la inmortalidad. Obviamente Terry se da cuenta de esto y regresa junto con su hermano para impedir que obtenga su objetivo.

El elenco no es tan vasto comparándolo con la versión Special, sólo se cuenta con 10 personajes, pero casi todos ellos nuevos; las apariciones que más llaman la atención son la de Ryuji Yamazaki, quien tendrá el rol de jefe secundario, y de Blue Mary, quien se rumora tiene una relación más allá de una simple amistad con Terry, para muestra, basta ver su atuendo, muy parecido al que usa el lobo solitario.



Dentro de la plantilla de selección de personajes, **Terry Bogard** era uno de los más solicitados debido a su facilidad para crear buenos combos.



Una de las innovaciones que incorporaba **Fatal Fury 3**, era que te permitía elegir a tu oponente.



Como es una tradición en la saga, muchos de los escenarios tienen fondos con movimiento.

Gráficamente se notaba una evolución, se dejaba atrás el estilo serio de la saga para dar paso a uno mucho más colorido, que fuera acorde con los nuevos tiempos, y debemos decir que cada cuadro de animación era soberbio, con una calidad parecida a la vista en la tercera entrega de **Street Fighter**, y ni qué decir del sonido, se crearon nuevas melodías y se arreglaron los temas clásicos, dando con ello una ambientación ideal.

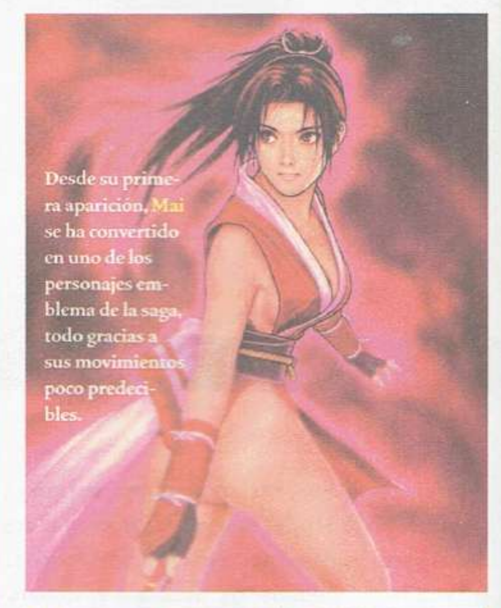
El sistema de batalla también sufrió cambios, los golpes eran mucho más rápidos, permitiendo ligar varios de ellos en una sola cadena, además de que ahora el cambiar de plano se podía hacer casi en cualquier momento, lo que permitía un gran abanico de posibilidades.



Después de muchos años, por fin **Mai Shiranui** se enfrentaría a una rival de sus capacidades, la sorprendente **Blue Mary**. ¿Quién ganará?

Los cambios siempre son buenos

A finales de ese mismo 1995, la saga seguía su transformación, ahora bajo el subtítulo de **Real Bout**, donde se agregaron personajes que no vieron acción en la tercera parte, como **Billy Kane** o **Kim Kaphwan**, completando un plantel de lujo, donde además ya eran elegibles los jefes finales **Yamazaki**, **Chonreu** y **Chonsui**, quienes en un principio causaron polémica debido a sus movimientos tan excesivos, pero después de un tiempo los fans los aceptaron sin mayores problemas.



Desde su primera aparición, Mai se ha convertido en uno de los personajes emblema de la saga, todo gracias a sus movimientos poco predecibles.

Repitiendo la historia...

La historia es muy curiosa, ya que el jefe final de esta entrega vuelve a ser Gesse Howard, sí, parece que SNK siempre se arrepintió de haberlo liquidado en la primera parte. El caso es que al final, cuando lo enfrentas con Terry o Andy, la pelea se realiza de nueva cuenta en su torre, y ¿qué crees? el resultado no cambia, se cae de nuevo tras conectarle un movimiento especial, sólo que ahora los hermanos Bogard intentan ayudarlo tendiéndole la mano, acto que Gesse rechaza riéndose burlonamente, prefiriendo caer antes que ser rescatado por sus enemigos. Después de este hecho, el señor Howard perece definitivamente.

Como era ya toda una tradición, el aspecto gráfico volvió a sufrir cambios, pero bien claro, volvió a aumentarse el nivel de color tanto en los escenarios como en los personajes, de hecho, ahora semejaban ser más una animación, y su diseño contrastaba con lo que veníamos viendo, dando más la impresión de ser un Samurai Showdown. La música no tuvo movimiento alguno, se mantuvo intacta al estilo de FF3.







En este juego regresaron personajes como **Duck King** y se crearon otros que no tuvieron mucha fama como **Jin**.

En el *gameplay* también existieron cambios notables, siendo de los más relevantes la cancelación de la guardia y los movimientos de desesperación, que como debes imaginar, se ejecutaban hasta que tenías tu barra de poder al máximo, permitiendo que los jugadores casuales no abusaran de dichas técnicas.

Después de esto, se lanzaron dos versiones más, **Real Bout Special** y **Real Bout 2**, en las cuales se aumentaron personajes solamente, no hubo muchos cambios a nivel jugable, quizá lo más relevante sea que al tratarse de recopilaciones, **Gesse** se resistía a desaparecer y podía ser utilizado como personaje secreto.

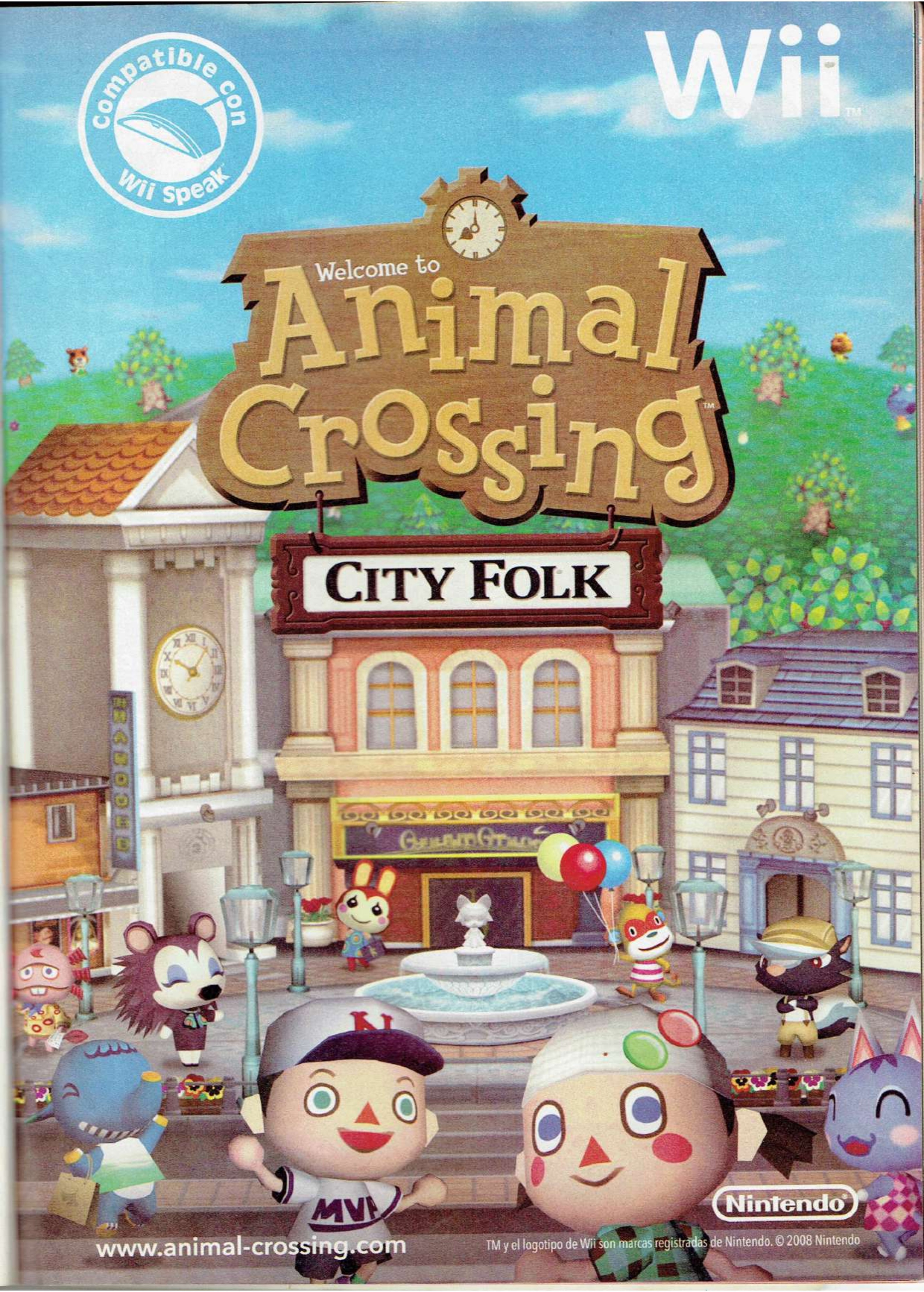
El primer y último tropiezo

Al aparecer juegos de pelea en 3D, SNK no quiso quedarse atrás por lo que para su placa conocida como Neo Geo 64, lanzó **Fatal Fury Wild Ambition**, título que pese a contar con un gran elenco de personajes y cinemas impresionantes, no trascendió debido a su pésimo *gameplay*, por fortuna, la compañía comprendió bien los hechos y no volvió a repetir el mismo error, al contrario, completaron la serie con **Garou: Mark of the Wolves**, donde como ya te comentamos en ediciones pasadas, el protagonista es **Rock Howard**, el hijo de **Gesse**, quien por cierto, es adoptado y entrenado por **Terry**, logrando así despertar sus habilidades.



Esta fue la plantilla que estelarizó el último juego de la saga, muchos de sus personajes, a pesar de ser nuevos, lograron colocarse en el gusto de los jugadores.

Esperamos que hayas disfrutado de este especial de Arcadias dedicado a Fatal Fury, saga que siempre se mantuvo innovando; todas sus revisiones tienen mejoras y cambios drásticos, un riesgo que ni Capcom llegó a considerar con Street Fighter. Desde hace tiempo se rumora una secuela, ya que en el último capítulo, quedan muchas preguntas en el aire, y tomando en cuenta que SNK está renovando sus series de pelea, no nos extrañaría que pronto se anuncie algo al respecto, así que a cruzar los dedos.



compatible con
Wii Speak
Wii
Welcome to
Animal Crossing
CITY FOLK
MVP
Nintendo
www.animal-crossing.com
TM y el logotipo de Wii son marcas registradas de Nintendo. © 2008 Nintendo

MADWORLD

Este año Wii recibirá decenas de juegos sorprendentes, de entre ellos, uno de los que más ha llamado la atención de los jugadores, ha sido Madworld, un título cuya propuesta se nota fresca, orientada al público maduro que lleva tiempo esperando un juego de corte tradicional. Bien, pues por fin ha llegado el momento de ver si Madworld ha respondido a toda la expectación que se generó en los últimos meses, como se esperaba, siendo referente de esta generación.

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB Puede contener material inapropiado para niños Visite www.esrb.org para obtener mayor información


GAMEPLAY


GRÁFICOS


SONIDO


DIFICULTAD


HISTORIA





¿Cuánto tiempo podrás mantenerte vivo en un mundo de caos?

Estableciendo nuevas reglas

Desde hace muchos años, algunos videojuegos son solamente clones de éxitos pasados, lo vemos en varios géneros, tanto que pareciera que los realizan bajo una fórmula matemática. Por fortuna existen aún creativos como los de Platinum Games, quienes han desafiado las tendencias recientes al desarrollar una nueva experiencia para los usuarios de Wii, **Madworld**, que basado en talento e ingenio, planea abrir un nuevo camino para la industria.



En todo el escenario encontrarás elementos para poder dañar a tus enemigos, como estos pequeños picos.

Podríamos compararlo con obras como **Killer 7**, **Viewtiful Joe** o hasta **No More Heroes**, pero creemos que **Madworld** solamente por el aspecto gráfico, se está colocando varios pasos por delante de dichos títulos; honestamente verlo en movimiento es un deleite y una muestra clara del verdadero poder de la consola, ya que el manejo de la profundidad es vital apra que las escenas no parezcan una pintura. Bueno, ya nos estamos adelantando un poco, mejor antes veamos algo de la historia.

Conservar tu vida es el premio mayor...

En un futuro distante, la sociedad se ha visto atacada por un virus que ha ocasionado crisis en las calles, al grado de que permanecer en ellas vivo es prácticamente imposible; todos los habitantes atacan a lo primero que se mueve gracias a que han perdido toda sensibilidad humana. Como suele ocurrir, no falta quien se aprovecha de la situación para crear un programa de televisión, un *reality show* muy especial, en el que los participantes deberán sobrevivir al desorden que se ha generado en las calles.

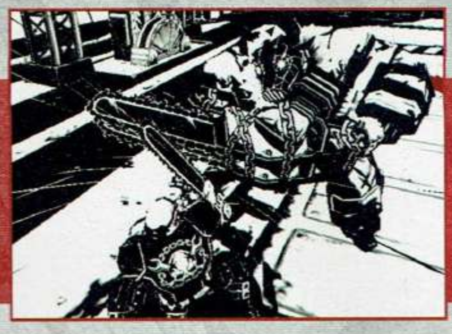
Aquí es cuando entra en acción nuestro protagonista, al que conoceremos como **Jack**, quien a toda costa desea terminar con sus rivales. Esta es la historia del juego, que como puedes apreciar, es muy interesante, pero lo mejor de todo es el desarrollo, está muy bien trabajado y conforme avances te darás cuenta de ello. demostrando que se puede tener todo, una gran trama y un *gameplay* excelente.

Compañía: **Sega**
Desarrollador: **Platinum Games**
Categoría: **Acción**

1

Todo depende del cristal con que se mire

Una de las cualidades más especiales de **Madworld** es su apartado gráfico, ya que todo lo que encuentres en pantalla, estará totalmente en blanco y negro (excepto la sangre durante las peleas), bajo la ya famosa técnica *Cell Shaded*. De entrada,y como era de esperarase, te sorprende su aspecto, te da la impresión de que te perderás dentro del escenario, pero en cuanto te pones en movimiento, no vuelve a pasar por tu mente esa sensación, es perfecto, la textura y profundidad de cada objeto están pensadas para que no parezca una pintura.





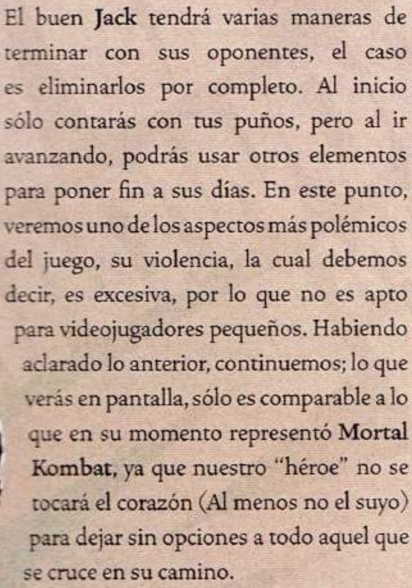
Los desarrolladores comentaron que había sido complicado el que toda la aventura fuera en estos dos colores, pero ahora que hemos podido verlo en movimiento, te aseguramos sin ningún problema que es una gran proeza, un trabajo como éste no lo has visto en otra consola y dudamos que algo se le compare, es simplemente soberbio.

Siempre existirá la posibilidad de que a cierto sector no le agrade el camino que han tomado en Platinum Games, pero eso ha ocurrido siempre, en todos los géneros y técnicas que existen, lo que se debe resaltar y aplaudir es el esfuerzo, visión y sobre todo valor del estudio creador para dejar a un lado los estereotipos y enfocarse en crear algo nunca visto.

Una lucha sin tregua



Nadie te va a querer enfrentar gracias a la sierra eléctrica que posees.



El buen **Jack** tendrá varias maneras de terminar con sus oponentes, el caso es eliminarlos por completo. Al inicio sólo contarás con tus puños, pero al ir avanzando, podrás usar otros elementos para poner fin a sus días. En este punto, veremos uno de los aspectos más polémicos del juego, su violencia, la cual debemos decir, es excesiva, por lo que no es apto para videojugadores pequeños. Habiendo aclarado lo anterior, continuemos; lo que verás en pantalla, sólo es comparable a lo que en su momento representó **Mortal Kombat**, ya que nuestro "héroe" no se tocará el corazón (Al menos no el suyo) para dejar sin opciones a todo aquel que se cruce en su camino.

Para que te des una buena idea de lo que estamos hablando, imagina que podrás usar todo lo que tengas cerca, como por ejemplo un señalamiento de tránsito para golpear a tus adversarios, o si lo prefieres, orillarlos a un ventilador gigante para que no quede rastro de ellos.

El nuevo rostro de la creatividad

Los mejores juegos en Cell Shaded



© 2005, Capcom

Killer 7
Uno de los juegos más "inteligentes" que recordemos; se salía de lo establecido, jugando en muchos momentos con nuestro pensar en relación con la historia, para después ofrecernos uno de los finales más raros pero al mismo tiempo mejor desarrollados que se recuerden.

TOZ: The Wind Waker
A pesar de que no muchos estaban de acuerdo con el cambio en el aspecto de **Link**, como es costumbre, Miyamoto y compañía nos regalaron una obra maestra en la que la técnica de programación *Cell Shaded* fue vital para recrear el nuevo Hyrule. La cantidad de luces e inmensos territorios, fueron una muestra clara no sólo del poder de la consola, sino también del talento de los creativos de Nintendo.

Okami
También para Wii ya hemos podido disfrutar de grandes proyectos en *Cell Shaded*, como lo es **Okami**, el último trabajo del estudio Clover, quienes siempre se caracterizaron por su originalidad (otra clara muestra de su desempeño la tenemos en **Viewtiful Joe**). En **Okami** usamos el Wiimote como si fuera un pincel con el que trazamos líneas para eliminar a los enemigos, al mismo tiempo que con el *stick* controlamos a la diosa en cada escena del juego.

Una verdadera ciudad del pecado

La ciudad en la que estarás no es para nada corta, así que en ciertos momentos vas a contar con una moto para poder desplazarte, la cual, como debes suponer, también te servirá para enfrentarte a grupos de enemigos; por otro lado, cuando te sientas algo saturado, nada mejor que jugar un rato en las actividades que te propone la aventura, que obviamente, tienen que ver con la eliminación de rivales de formas poco usuales pero bastante divertidas.

En **Madworld**, la violencia está justificada perfectamente bajo la temática del juego, además, nunca es usada como estandarte, de hecho, a nuestro juicio queda en segundo término después de contemplar el impecable apartado gráfico y el modo en que nos adentran a la historia. Consideramos que pasará mucho tiempo antes de ver una apuesta como ésta en la industria, esperemos que sea aceptado de buena forma para poder ver secuelas o trabajos similares de parte de los genios de Capcom.



Muchas veces no será necesario llegar a los golpes... para eso se encuentran los ventiladores.



Cuando tengas problemas, lo mejor que puedes hacer es "taparlos" para afrontarlos después.

Una revelación formidable

No nos queda otra cosa que hacer más que aplaudir de pie el trabajo que han realizado con este título, dejando de lado el asunto de la violencia, **Madworld** es una verdadera joya a la que han tratado con especial cuidado desde su anuncio para que no se transformara en un desastre. Jugar este título es transportarse a otro mundo, han logrado una experiencia fuera de lo común, que sin duda, dará mucho de qué hablar no sólo en este año, sino por siempre, ya que a partir de ahora, ya es un referente debido a su propuesta.

Violencia en los videojuegos

Datos que no se pueden censurar

Wii manhunt 2

© 2005, Rockstar Games

1 En 1992 apareció el primer juego de **Mortal Kombat** para Arcadia, el cual como todos sabemos, era violento en extremo, tanto así que en su adaptación para Super Nintendo, la sangre fue removida totalmente al igual que los movimientos finales de los personajes.

2 Existen varias categorías que la ESRB ha implementado para calificar un juego, casi todas han sido utilizadas en títulos de Nintendo, excepto una, "*Adults Only*", que sugiere el uso del videojuego para mayores de 18 años. A pesar de este organismo, han existido casos como el de **Man Hunt 2** para Wii, donde se tuvo que censurar su contenido debido a los temas y situaciones verdaderamente extremas que proponía.

3 Para 1993, la presión de los seguidores del juego originó que la segunda parte de **Mortal Kombat** llegara al Super Nintendo sin censura, lo que provocó una gran polémica, que terminó por dar pie a la creación de la ESRB (Entertainment Software Raiting Board) en 1994, organismo que se encarga de regular el contenido de todos los títulos que aparecen en el mercado.

Los expertos comentan



Master

Parece que este año olvidaremos por un tiempo los minijuegos para disfrutar más de títulos con corte tradicional como lo es **Madworld**. Te puedo asegurar que estamos ante un título único, tanto su historia como el *gameplay* son geniales, desde que comienzas la aventura te diviertes y adentras como pocas veces. Seguramente no faltará quien lo juzgue mal por su violencia o estilo gráfico, aunque hacerlo sería cerrar los ojos ante lo que se convertirá en un clásico. No me queda más que aplaudir lo que para mi es una de las mejores obras que veremos este año; no hace falta recomendarlo, es una adquisición de la cual nunca te vas a arrepentir, Mad World es extraordinario.



Crow

Si pensabas que el Wii era una plataforma que no cuenta con títulos para adultos, espera a que cheques **Madworld**, una intensa aventura llena de violencia y temas fuertes que nos presenta SEGA. Lo distinto no es sólo cómo se ve, sino cómo se juega y la historia mejor elaborada que te mantendrá pegado al control. Me agradaron los tonos usados para escenarios y personajes, pero luego siento que es un poco pesado a la vista. Lo mejor es la acción, te mantendrás en continuo movimiento, luchando contra múltiples enemigos y liberando toda la furia de tus manos, lo cual gracias al Wiimote será una gran experiencia que no se va a repetir en un buen rato, así que no lo pienses más y ve por él.



Panteón

¿Cansado de ver cómo los **Belmont** acaban con **Dracula** por quincuagésima vez? ¿Ya tienes tantas *Master Swords* que ni sabes dónde ponerlas? ¿Ya te cansó ver a **Mario Bros** hasta en la sopa? Entonces dale un descanso a todas esas franquicias que ya se ganaron sus maedallas a la repetición y prueba el excelentísimo **Madworld**, un título que no sólo promete una historia y temática fresca, sino que también tiene un buen *gameplay* y estilo más allá de las series "de cajón". Si disfrutaste juegos como **Killer 7** y **No More Heroes**, no dejes de checar esta increible opción que se atreve a ser original en un mundo de refritos. Si de plano te ofendes con la violencia, mejor sigue jugando **Naruto**...

¡Múevete con Wii Fit!

Párate sobre el Wii Balance Board™ y descubre una nueva manera de jugar. Úsala con tu sistema Wii™ para divertirte junto a tu familia con actividades como jugar Hula Hoop®, hacer saltos en ski, cabecear pelotas de fútbol y muchas más. Con más de 40 desafíos cinéticos diferentes, te moverás y te divertirás. Y puedes fijar tus propias metas y hacer un seguimiento de tu progreso a medida que te conviertas en un experto en yoga, actividades aeróbicas, entrenamiento de fuerza y juegos de equilibrio. La actividad física tiene su lado divertido. Y si quieres jugar, tienes que moverte.

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Comic Mischief

Wii Fit

wiifit.com

La consola Wii se vende por separado



Entrenamiento de Fuerza | Seguimiento de Metas | Juegos de Balance | Yoga | Actividades Aeróbicos



QHDD...

¿Qué hay dentro de... el tanuki?

Por spot

¿Qué tal amigas y amigos? Soy de nuevo Spot al ataque con un artículo más para enriquecer nuestra cultura como videojugadores. Seguramente se preguntarán ¿qué es un Tanuki? Pues para que no queden más dudas, voy a platicarles acerca de estos pequeños seres que tienen una gran importancia en el Lejano Oriente, y que han llegado a nuestros terruños de manera indirecta por medio de nuestro pasatiempo favorito: los videojuegos. No dejes de leer y conocerás un poquito más acerca de este simpático personaje (y su crontraparte real) que tal vez ya hayas visto anteriormente sin saber quién o qué era.

¿En verdad existen?

Tanuki es la palabra japonesa para una especie de perros mapaches originarios de dicho país; es muy común que sean confundidos con los tejones o los mapaches de nuestro continente, pero los tanukis tienen una taxonomía diferente. Mucha de la confusión es precisamente porque a la hora de convertir un texto en japonés, tanuki es traducido literalmente como mapache, siendo que son dos tipos de animal distintos, aunque lejanamente emparentados; así que como verás, son tan reales como los pandas o los perros. Una de las diferencias más notables con los mapaches comunes es que sus "antifaces" no son tan pronunciados como los de sus primos del resto del mundo.



Ilustración: Jesús Cabrera

un personaje común

Las estatuas de los tanukis son una decoración muy popular que se sitúan afuera de los templos y restaurantes japoneses, especialmente de tallarines —aunque también son comunes en las casas-. En estas figuras, el tanuki es representado como un animalito antropomórfico con una gran barriga, sombreros de paja estilo **Raiden**, una botella de sake en una mano y un pergamino o un bolso en la otra. Algunos estilos antiguos muestran a los tanukis con prominentes "valores masculinos", los cuales siempre tienen la misión de darle un toque humorístico y enfatizar el carácter jovial y alegre de los tanukis del folclor.



en el folclor

El porqué de que los tanukis sean tan notorios en el folclor local desde hace siglos, es porque éstos animalitos —al igual que muchos mamíferos similares- ocasionalmente cometen travesuras y "roban" comida a la gente durante la noche. Esta conducta hizo que naciera la representación chusca de los tanukis como alegres y traviesos maestros del disfraz, los cuales pueden cambiar de forma a placer y así engañar a los habitantes de cada región; aunque cabe mencionar que también son tipificados como despistados y hasta cierto punto ingenuos; por esta razón, siempre tienen una mirada más o menos perdida o chusca en las figuras que venden.

El día del tanuki

La gente ha elegido el 8 de noviembre como el día feriado de los tanukis, debido a que un famoso emperador hizo una visita notable en ese mes y porque los tanukis tienen ocho distintos presentes que traen la buena fortuna. Dichos obsequios o bondades son: un sombrero bambú para proteger de los problemas; ojos grandes para ser observador y tomar buenas decisiones; una botella de sake que representa la virtud; una cola larga que da fortaleza para el éxito; testículos grandes para la suerte financiera; un pergamino que simboliza la confianza; una barriga grande que representa la decisión; y una sonrisa amigable por la alegría.

Los tanukis en los videojuegos

Así es, muchos personajes del entretenimiento electrónico son tanukis, o están inspirados de alguna forma en ellos; esto sirve para ver cómo estos animalitos son tan representativos en el Lejano Oriente. Entre los ejemplos que tenemos están dos personajes de **Super Mario Sunshine**; un actor del juego **The Legend of the Mystical Ninja**; **Tom Nook** (cuyo nombre suena como tanuki) de **Animal Crossing**; **Rocky**, del juego **Pocky & Rocky**, y por supuesto, el traje "Tanooki" de **Super Mario Bros. 3**, que te permite hacer muchas cosas, inclusive convertirte en piedra. En este último ejemplo se nota cómo se evita la confusión al diferenciar el traje común de mapache de **Mario**, con el de tanuki, aunque es normal que la mayoría ni siquiera sabía que el segundo estaba basado en un animal legendario.



Tanukis herreros

En la herrería, las pieles de los tanukis reales son usadas comúnmente desde hace muchos años para adelgazar el oro. Como resultado de esta práctica, los tanukis fueron asociados con los metales valiosos y la herrería; por lo tanto, pequeñas figuras y estatuillas de tanukis son muy comunes como decoración en los patios de las casas para la buena fortuna y que brinden prosperidad a las personas que los ponen como ornamento.

Cosas curiosas

- Como ya comentamos, los tanukis son muy populares en el folclor y los proverbios japoneses, pero son comúnmente confundidos con otros animalitos. En algunos dialectos locales se usan las palabras tanuki y mujina para referirse a los perros mapaches y también a los tejones, pero esto varía de lugar en lugar, pues lo que se conoce como tanuki en un sitio, puede ser llamado mujina en otro.
- Los tanukis también son cocinados como comida; el plato local "sopa de tanuki" se puede preparar con perro mapache o con tejón, dependiendo de la preferencia de sabor de cada región en donde se elabore.
- *Tanuki Gao* significa "cara de tanuki", y se usa para referirse a una persona con rasgos de animal o que tenga cara de distraído o ingenuo.

Conclusión

Como pueden notar, estos personajes tienen una gran historia en el lejano país de Oriente y han sido conocidos de una u otra forma en nuestro continente gracias a los videojuegos. No dejen de investigar más acerca de los tanukis, así como de otros seres del folclor de otros países, pues siempre es bueno saber más de cada cultura. Si conocen algún otro juego en donde hayan visto un tanuki, no dejen de escribirnos para que nos platiquen en cuál lo vieron. ¡Hasta la próxima!

Compañía: **NIS America** Desarrollador: **Nippon Ichi** Categoría: **RPG Musical**





No sabemos qué tan bueno o malo sea que las compañías se enfoquen en revivir sus antiguos éxitos. En nuestra humilde opinión, es una oportunidad perfecta para que los jóvenes jugadores los conozcan o quienes lo vivimos, recordemos esa época dorada con nuevos extras. Ahora, tomando esta línea, NIS America pone ante nuestras manos un remake de Rhapsody, uno de sus éxitos pasados, pero no sólo se dedicaron a adaptarlo tal cual, sino que lo reinventaron para que no sintamos que es más de lo mismo.

EVERYONE E ESRB — Violencia Moderada

 GAMEPLAY 
 GRÁFICOS  
 SONIDO 
 DIFICULTAD  
 HISTORIA 
 RANKING CN  8.0

El regreso de un clásico

Que la música ponga el ritmo de la aventura

Hemos visto combinaciones raras en los videojuegos, géneros mezclados que en ocasiones logran fórmulas interesantes, como la oportuna combinación de estrategia con RPG, peleas con aventura y hasta juegos de estrategia con destreza, pero ahora NIS America nos ofrece **Rhapsody A Musical Adventure** que, para no perder la preferencia por el RPG, lo combina con la música, utilizando las capacidades interactivas del NDS. En un principio, la mezcla parece complicada, pero ya en el resultado final, es fácil de comprender y dominar, incluso si no eres muy asiduo al género de RPG. Sus desarrolladores lograron un sistema de juego dinámico e intuitivo que usa un sistema de batalla de doble pantalla, así como un nuevo mapa para que la navegación te sea lo más amigable posible.

La música tiene gran importancia, por ello pusieron a gente talentosa detrás del *soundtrack*. De hecho, no creas que se trata de un concepto nuevo, pues ya tiene trayectoria e incluso se han publicado secuelas importantes –en Japón–.



Las canciones son originales de Tenpei Sato, compositor de títulos como **Disgaea**, **Phantom Brave** o **Alien vs. Predator**.





Tu aventura te llevará por varios poblados en donde conocerás a un sinfín de personajes heroicos.

Siempre hay una canción para todo momento

Para disfrutar al 100% este juego, necesitas hacerte a la idea de que es un musical, tal como en las películas o en el teatro en donde los actores, en lugar de hablar con normalidad, se ponen a cantar sus líneas y a bailar en momentos cumbre, como en Moulin Rouge, Chicago, Fantasía o varias de Disney. El sistema de juego es lo suficientemente divertido como para que no te duermas en pleno diálogo (o canto), además, se cuenta con una excelente calidad en el diseño de arte tipo anime para los personajes y escenarios, convirtiéndose en una nueva experiencia que se ha visto pocas veces en videojuego.





A lo largo del juego, conocerás el desarrollo de las aventuras de **Cornet**, una chica fuera de lo convencional, quien tiene la habilidad de hablar con las marionetas o utilizar un cuerno mágico para hacer los deseos realidad. Ella siempre tiene a su lado a **Kururu**, una marioneta (y mejor amiga de **Cornet**) que sin importar que aparentemente no tiene vida, se podría decir que tiene el alma y corazón de un humano. Durante muchas misiones, **Cornet** tratará de salvar al príncipe **Ferdinand** y más ahora que una bruja perversa lo ha transformado en piedra. Así inicia la odisea de esta heroína, quien luchará contra todo tipo de adversidades en un mundo de fantasía, mientras ella canta y baila para llenar de vida los escenarios. Durante su viaje, conocerán a otros personajes importantes que le darán la información necesaria para superar las adversidades. Gráficamente parece una historia extraída de una serie de animación japonesa, con personajes estilizados y situaciones que van desde lo convencional hasta lo fantástico. En sí, una oportunidad única para que experimentes otro ángulo de los títulos RPG y te mantengas entretenido por un largo rato.

El legado musical

Porque las buenas historias dan para más de una canción...

Little Princess: Marl Okoku no Ningyo Hime

La compañía Nippon Ichi continuo la historia de **Rhapsody** con un segundo título que originalmente salió para el PS2, pues si recuerdas, esta serie no se había publicado en Nintendo sino hasta ahora. En esta ocasión, la trama se desarrolla 12 años después, muchos de los personajes principales regresan para una nueva aventura. Uno de los puntos notables fue el giro de *gameplay*, pues se optó por un sistema de juego RPG, pero más convencional al anterior (similar al visto en la reedición para NDS).

Tenshi no Present - Marl Oukoku Monogatari

Nippon Ichi vuelve con la tercera entrega de la serie mágico-cómico-musical. La diferencia es que no se trata de una sola historia, sino de seis capítulos diferentes, conociendo a nuevos integrantes y resolviendo nuevas incógnitas mientras disfrutas de buena música y acción continua. Otro de los aspectos importantes, es que no se desenvuelve en un tiempo único, es decir, habrá capítulos que sean antes o después de la primera entrega, resolviendo así las dudas o huecos de historia que pudieras tener o expandiendo los horizontes sobre los hechos futuros del Marl Kingdom.

Los expertos comentan

M Master

El DS se ha convertido en la plataforma favorita por los desarrolladores RPG, esto por su interfaz gráfica que permite dar órdenes fáciles a todos nuestros personajes. Pues bien, en **Rhapsody**, además de un sistema de batalla simplificado, veremos un estilo diferente, un RPG musical, que sin llegar al nivel de **The World Ends With You**, logra atraparnos en una historia llena de dramatismo y comedia. Por obvias razones, su lanzamiento no ha hecho mucho ruido, pero de que es una obra memorable, lo es.



Crow

Siempre es bueno checar opciones diferentes y vaya que **Rhapsody** es una de ellas, su concepto de juego musical mezclado con RPG y una historia rosa queda muy bien para que también las chicas se animen a vivir un nuevo reto. Me hubiera gustado más que se tratara de una nueva entrega y no un *remake*, pues ya hacen falta historias originales luego de tantos "vuelve a la vida" que nos han mostrado las compañías. ¿Cosas a resaltar? La música y, por supuesto, el entorno gráfico; además del buen uso de la consola.



Panteón

A pesar de no tratarse de un título cien por ciento original (en cuanto a propuesta), me llama mucho la atención, pues anteriormente lo veíamos sólo como exclusiva de la consola de Sony y ahora, sus desarrolladores principales han tomado la sabia decisión de realizar la adaptación al Nintendo DS. Música de calidad, amplia gama de personajes y diferentes situaciones cómicas y emotivas, hacen de esta entrega una aventura diferente a lo convencional, te recomiendo mucho que le eches un ojo si quieres checar nuevas experiencias de juego.




Rhapsody
A Musical Adventure
Galeria
Ferdinand Marl E
El príncipe es la persona central para el desarrollo de esta historia, pues cuando fue convertido en piedra, **Cornet** decidió ir en su rescate.
Kururu
La amiga inseparable de **Cornet**; esta simpática marioneta tiene la habilidad de hablar con los humanos, además de adoptar sus sentimientos.
Cornet Espoir
Ella es una aventurera joven de corazón que tiene la habilidad de hablar con marionetas y entablar amistades que le servirán para completar su travesía por los fantásticos lugares de **Rhapsody**. **Cornet** también será parte importante de la secuela, luego de rescatar a su príncipe.
Kid
Chiba
Cherie



Etoile Rosenqueen

Nacida en cuna de oro, **Etoile** es la hija de la familia más acaudalada en el Marl Kingdom, sin embargo, se mantiene como una chica dulce y amable.

Marjoly

La bruja mala del cuento, ella tiene una fascinación por los jóvenes y siempre está detrás de ellos; como prueba tenemos al príncipe, que al no caer en sus encantos, fue convertido en piedra.

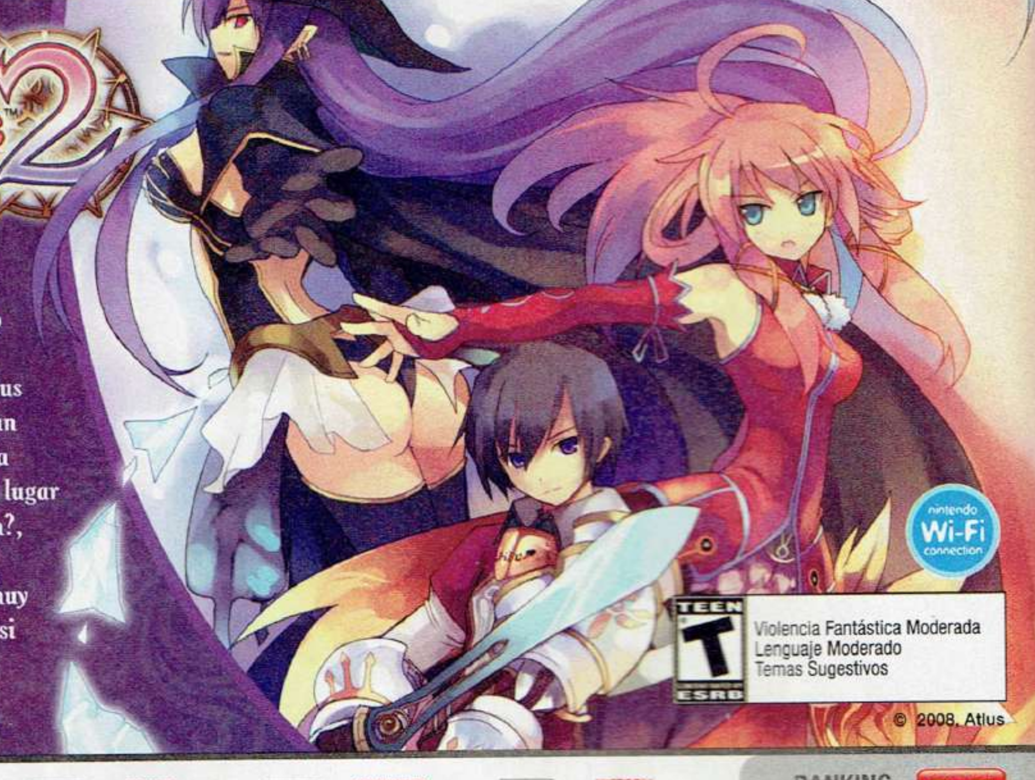
Gao

Flare

Ledgem

Con esta galería de personajes concluimos el tema de **Rhapsody**, uno de los títulos de Nintendo DS que viene a refrescar el concepto del videojuego portátil. Aunque se trata de un *remake*, es una excelente oportunidad para los fans de Nintendo de checar un RPG con toques musicales.

Luminous Arc 2



En el Wii hemos visto excelentes juegos producidos por Atlus, y ahora piensan demostrar que pueden mantener el mismo nivel de calidad en el Nintendo DS, esto mediante su más reciente trabajo, Luminous Arc 2, un título de estrategia en el que han incluido todo lo que su imaginación les ha permitido, con lo que piensan ganarse un lugar en este competido medio. ¿Lo conseguirán?, todo parece indicar que así será, pero la última palabra la tienes tú. Así que lee muy bien el siguiente artículo para que sepas si tiene una oportunidad en tu colección de juegos de NDS.

 GAMEPLAY 
 GRÁFICOS 
 SONIDO 
 DIFICULTAD 
 HISTORIA 
RANKING   8.5

Los problemas siempre van a existir, la única manera de superarlos es estar unidos...



Superando el pasado

Cuando apareció la primera entrega de Luminous Arc, dejó un buen sabor de boca en todo el medio, sin embargo, padecía de problemas originados por su poca experiencia, quizá el más notorio fue la complicada interfaz que crearon para las batallas, situación que les impidió despuntar del todo, pero ahora, en esta secuela, los desarrolladores han aprendido de sus errores, logrando un título sólido en todos los aspectos, pero bueno, antes de entrar en detalles, veamos un poco de la historia que nos espera.

En un RPG la trama es básica, no puede ser simple o la tarjeta o disco quedará en el olvido por más bueno que sea el sistema de juego, por fortuna, Luminous Arc 2 es extraordinario, con los suficientes detalles y giros para dar pelea a quien sea.



En todo momento podrás revisar el *status* de tus personajes para saber quién se encuentra mejor.



Cada personaje que te halles en la aventura te va a dar consejos útiles para conseguir tu objetivo.

La vida siempre nos guarda sorpresas

Hace muchos años, en el reino de Carnava todo era tranquilidad, sus habitantes vivían en una armonía insuperable, pero como suele ocurrir, nada es para siempre. De la nada, comenzaron a aparecer unas extrañas criaturas a las que se les denominó **Beast Fiends**, quien invadieron el reino destruyendo casas, sembradíos y templos, ¿Su propósito?, nadie lo sabía realmente, lo único que tenían en mente los habitantes era terminar con la ola de destrucción a como diera lugar.

La última esperanza para que la paz volviera a Carnava era la asociación de magos, que entre sus filas contaba con **Mattias**, quien era considerado el mejor usando sus poderes. Después de una batalla épica entre ambos bandos, los **Beast Fiends** fueron vencidos, pero se tuvo que pagar un alto precio, ya que **Mattias** perdió la vida en tan cruel enfrentamiento. Desafortunadamente, con el paso de los años, las bestias han salido nuevamente de sus escondites, clamando por venganza... ¿habrá sido en vano el sacrificio del valeroso mago? Bueno, eso ya depende de ti, ya que tomarás el papel de **Roland**, un joven rebelde que intentará detener la invasión una vez más. Se dice que entre **Mattias** y **Roland** existe una conexión especial, y la verdad es que... deberás jugarlo para conocerla, es tan buena la trama y guarda tantos secretos que sería imperdonable que te relatáramos los momentos clave; lo que te podemos comentar por el momento, es que vas a recordarlo por siempre.





La amistad te pondrá a salvo



Mientras la acción toma lugar en la pantalla superior, en la táctil podrás dar tus órdenes.

Si quieres estar listo para el reto que te espera, debes formar un grupo con tus amigos, personas que has conocido desde hace tiempo y en las cuales tienes toda tu confianza. Cada uno de los integrantes de tu equipo tendrá características diferentes, no sólo en cuanto a sus ataques o hechizos, sino también en otros aspectos como su resistencia o puntería para conectar los ataques, todo esto lo debes considerar para no terminar en el suelo.

La perspectiva general del juego será de 3/4, ideal para la exploración, así podrás notar todos los detalles. A la hora de las batallas, todo cambia, ya que pasarás a una modalidad, diferente a todos los RPG tradicionales ya que en lugar de que veas a tu equipo en línea, lo podrás acomodar como si fuera un juego de ajedrez, de hecho, verás cuadros de colores en la superficie donde te encuentras.

Brillando con luz propia

Conoce un poco más de la serie Luminous Arc

1. El primer juego de **Luminous Arc** apareció en agosto del año 2007 en América, momento desde el cual generó muy buenas críticas.
2. Yasunori Mitsuda es uno de los compositores de la música del juego, su trayectoria incluye grandes obras como **Chrono Trigger** o **Mario Party**.
3. El *opening* del juego es verdaderamente asombroso, seguro que te encantará, el tema es cantado en japonés, lo cual no es nada común en nuestro continente, además, existió un paquete junto con el *soundtrack* para que lo disfrutaras en cualquier lugar.
4. En el primer juego, entre muchos enemigos a los que debías derrotar, aparecían algunas brujas; en ese momento nadie imaginó que en la secuela podrías comprometerte con ellas.





Los reyes de la estrategia

Te presentamos los mejores juegos de este género tan peleado



Fire Emblem

Seguro que muchos piensan que la serie de estrategia de Nintendo, **Fire Emblem**, tiene pocos años en el mercado, pero la verdad es que de las tres que te presentamos es la que tiene más experiencia. Su primer lanzamiento fue para el Famicom en 1990, y a diferencia de sus competidores, su sistema de pelea está basado en el popular juego infantil de "piedra, papel o tijera", lo que obliga a encarar cada encuentro de una manera distinta, teniendo un plan para cada posibilidad.

Ogre Battle

Una serie creada hace ya más de una década por Enix; su primera aparición fue para Super Nintendo, en una historia verdaderamente sorprendente, pero su consolidación llegó años después, en el Nintendo 64, mediante el título **Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber**, ya que además de emplear un estilo gráfico que dejaba a todo mundo con la boca abierta, su *gameplay* fue sublime, al grado de que aun ahora, muchos lo consideran como el mejor juego RPG estrategia que haya aparecido jamás.

Final Fantasy Tactics

Al ver el éxito de **Ogre Battle**, obviamente en Square no se iban a quedar cruzados de brazos, por lo que a finales de los 90 probaron suerte con **FF: Tactics** en una consola de *32 bits*, que aunque bueno, su nivel de complejidad no permitió que fuera aceptado de buena forma por el público, pero todo cambió en el 2003, cuando decidieron lanzar la serie en Game Boy Advance. Un control mucho más intuitivo y una historia sólida, fueron las llaves para alcanzar el éxito.

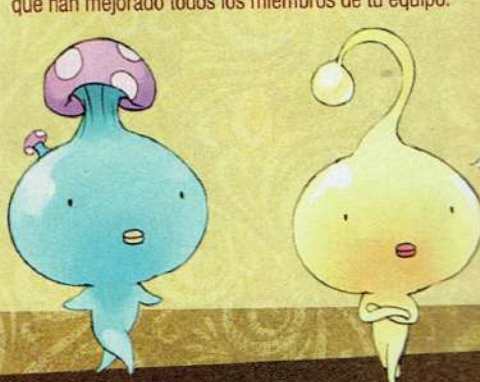
Observa todos los peligros a tu alrededor

Algunos de tus personajes pueden atacar a distancia, a ellos es preferible tenerlos siempre en la parte de atrás de tu equipo, sirviendo como apoyo, mientras los que tengan mayor resistencia, estarán bien al frente. Es importante que cada vez que tengas la oportunidad, realices un movimiento de engaño, es decir, alguna jugada de sacrificio en la que tal vez te resten energía, pero consigas colocar a tu adversario justo donde lo querías para terminar con él; si dominas lo anterior, tendrás grandes posibilidades de salir con la victoria, ya que de otro modo, los enfentamientos directos suelen ser muy parejos, ya que todas las tropas colocan a sus mejores hombres hasta adelante; asi que ya sabes, aprovéchalo de la mejor manera posible antes de que termines solo contra todo un ejército.



Al final de cada batalla, podrás ver el porcentaje en que han mejorado todos los miembros de tu equipo.





La motivación lo es todo

A diferencia de otros RPG donde tus compañeros no hacen otra cosa más que seguirte, aquí la interacción que tengas con ellos será básica para que den un "extra" en los enfrentamientos con los monstruos. Antes de cada batalla algunos de tus elementos tendrán un ícono que indicará su nivel de compromiso, es decir, qué tanta confianza tienen en conseguir la victoria; si los seleccionas para encarar el desafío y lo superan, podrás intercambiar algunas palabras con él y así conocer más de su historia, que la verdad, están muy bien pensadas.

Si necesitas ganar experiencia con alguno de tus personajes, o simplemente quieres alejar de tu mente las peleas por un rato, lo mejor que puedes hacer es ir al pueblo y buscar retos o juegos en los cuales participar. No son nada complicados y puedes obtener buenos ítems que te ayudarán en momentos complicados; uno de los retos más interesantes del juego, es encontrar a unos personajes bastante curiosos que se conocen como *Hot Spring*; si logras superarlos en batalla, obtendrás beneficios bastante considerables. Todo este tipo de extras, logran atraparte en la historia, ya que por momentos olvidas que estás en un juego RPG debido a todas sus variantes.

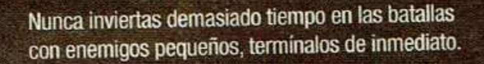


Los paisajes que verás en el juego están muy bien recreados, cubriendo hasta el más mínimo detalle.

El amor puede darse en cualquier situación o circunstancia, tal cual ocurre en este juego, donde Roland podrá comprometerse con alguna de las brujas que lo acompañen en su equipo. Tal decisión también afectará positivamente tus encuentros, ya que así tendrás la posibilidad de ejecutar un ataque especial gracias a los poderes de tu prometida; el único problema que existe con este movimiento, es que sólo puedes usarlo una vez por encuentro, así que resérvalo para momentos difíciles, no lo gastes con enemigos que puedes derrotar con movimientos simples. Por cierto, cabe mencionar que antes de comprometerte con alguna bruja, analices bien sus beneficios para saber si te servirá en las batallas o no.






Nunca inviertas demasiado tiempo en las batallas con enemigos pequeños, terminalos de inmediato.

Un estilo visual luminoso

El juego hace honor a su nombre, realmente lleno de brillo y color, no importa que todo en pantalla sean tan sólo sprites en 2D, ya que están muy bien diseñados, logrando efectos visuales sumamente llamativos, sobre todo en la ejecución de las magias. En algunos momentos, podrás ver cinemas donde te explicarán detenidamente los acontecimientos; no son secuencias *Full Motion Video*, pero aun así su calidad no se cuestiona.

La pantalla táctil es fundamental para decidir tus movimientos, reduciendo de manera drástica el hecho de mover a tus personajes con el Pad hasta colocarlos donde querías; además de eso, en la pantalla superior podrás apreciar el status del guerrero que hayas seleccionado, sabrás si es conveniente mandarlo al ataque o reservarlo para un mejor momento. Debes tomar en cuenta todos los aspectos antes de salir a combate, hasta el aspecto más pequeño, por eso es recomendable que uses a enemigos débiles para probar las habilidades de cada uno de los integrantes de tu equipo, así podrán aumentar sus cualidades y estar listos para los verdaderos retos.



Los expertos comentan



Master

Después de algún tiempo en el que el género de RPG/estrategia no nos brindaba algo interesante, Atlus por medio del equipo creativo de Epoch, nos trae esta excelente aventura, donde el *gameplay* ha sido simplificado de manera única, permitiendo así que sea atractivo para cualquier tipo de jugador. Por si fuera poco, la historia es increíble, te mantiene atento a cada detalle, ya que en cualquier instante puede cambiar; me gustaría resaltar el diseño de personajes, realmente logran transmitir su personalidad, al grado que te llegas a identificar con ellos.



Crow

Atlus nos deja ver una de las secuelas más esperadas para los fans de la estrategia con **Luminous Arc 2**. Realmente sí se nota una evolución con respecto a la primera entrega, pues ahora los elementos de juego, así como los escenarios tienen mayor detalle. El *gameplay* se conserva sin cambios; tal como en los clásicos del género; controlarás a un grupo de guerreros por turnos, dependiendo de tus acciones será el desenlace de la batalla. Visualmente no tengo queja, pues luce bastante bien en el Nintendo DS.



Panteón

Después de años de no ver un juego de estrategia que valiera realmente la pena, ahora ha llegado esta nueva serie, **Luminous Arc**, que con base en un sisterma táctil, ha sacado del agujero a este género. Por si lo anterior fuera poco, debo decir que la historia es muy interesante y para nada lineal, todo puede cambiar en un segundo, es más, hasta puedes salir casado de alguna batalla, al estilo de **Harvest Moon**, sólo que aquí tu esposa te puede ayudar un poco en los enfrentamientos. No dudo en recomendarlo para todos los seguidores de los buenos RPG de estrategia.



Muy cerca de la perfección

Luminous Arc 2 es una obra magnífica, con un argumento que te encantará; sin problemas podría competir contra algún **Final Fantasy Tactics**, motivo suficiente para que sea considerado como de lo mejor del año en Nintendo DS, y eso que apenas estamos comenzando. No debes dejarlo pasar, es una muestra clara de cómo se deben aprovechar las características de la consola, sin duda se convertirá pronto en un clásico del género. Sería genial que después diera el salto a **Wii**, seguro que las características Wi-Fi serían aprovechadas de manera sorprendente, pero bueno, mantengamos los dedos cruzados.

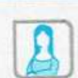
PES 2009

PRO EVOLUTION SOCCER™

Cuando Konami anunció que su serie **Pro Evolution Soccer** cambiaría su tradicional sistema de control para adaptarse al Wiimote debido a su lanzamiento en la consola de Nintendo, muchos fueron los que criticaron esta decisión, al grado de que auguraban que se trataría de un fracaso... A más de un año de su lanzamiento, la versión **PES 2008** para Wii es a todas luces la mejor adaptación de la saga para cualquier consola; y ahora que ya ha aparecido la edición 2009 que es de la que te vamos a comentar, Konami ha vuelto a demostrarnos que la perfección en su **PES** está muy cerca de aparecer.

EVERYONE E ESRB — Letras de Canciones Moderadas


GAMEPLAY


GRÁFICOS


SONIDO


DIFICULTAD


REPLAY VALUE

RANKING




La gloria de ser campeón te está esperando; ¿estás listo para conseguirla?

La coronación del verdadero campeón

Esta serie que comenzara en el Super Nintendo bajo el nombre de **International SuperStar Soccer** y que a partir de ese momento apareciera en innumerables plataformas, comenzó a decaer hace un par de años, se estancó al grado de que lo único que cambiaba eran los nombres de los jugadores, de ahí en fuera todo era realmente monótono. Por fortuna, Nintendo dio la solución perfecta a Konami para saltar este abismo generacional; el Wiimote, el cual adaptó hace un año y llevó a la franquicia a nuevos niveles, situación que se mantiene en este año, donde obviamente las mejoras y adiciones no se han hecho esperar, siendo las más destacables en la movilidad; pero también en los modos de juego se han agregado algunas que seguramente serán de tu agrado, como una gran competencia internacional, pero eso lo veremos más adelante. Prepárate para averiguar por qué este título es todo un golazo.



Al llevar el balón, siempre mueve a los jugadores que se encuentren en las bandas, así podrás cambiar el juego en todo momento.



Decide el destino de tu equipo

Primero hablemos del sistema de control: todo se maneja gracias al Nunchuk y al puntero del Wiimote, mediante el cual vamos a poder controlar a todo el equipo al mismo tiempo sin perder un solo segundo al cambiar de jugador. Lo único que debes hacer es señalar al futbolista y mantener presionado el botón A mientras marcas una línea al más puro estilo de los directores técnicos; si tiene el balón consigo, lo mandará en esa dirección, pero si no es así, correrá para recibir el esférico en una segunda jugada.

Si has jugado de una manera tradicional por siempre, te va a costar algo de trabajo acostumbrarte, lo más común es que intentes mover a los jugadores por medio del *stick* del *Nunchuk*; sólo es cuestión de pasar por el tutorial para comprender la dinámica de este título, la cual te permitirá realizar jugadas bastante complejas, que antes no eran tan habituales, como las paredes o triangulaciones, que por primera vez estarán a la orden del día, haciendo que cada partido sea espectacular, lo cual hacía mucha falta desde hace años.

Compañía: **Konami**
Desarrollador: **Konami**
Categoría: **Deportes**



Coloca el balón como con la mano

En la edición anterior, los tiros se realizaban agitando el control y la verdad es que en muchas ocasiones el resultado no era el esperado, nos faltaba fuerza o nos sobraba, lo que ocasionaba que las jugadas claras no terminaran en las redes. La solución fue simple: cambiar el disparo a un botón que nos permita marcar una flecha para indicar el ángulo y la potencia de nuestro tiro, con esto de lo único que nos deberemos preocupar será por la ubicación del portero y las piernas de los defensas que pueden desviar el balón.

A la defensiva también se han realizado cambios, ahora existe la posibilidad de robar limpiamente la pelota a nuestros rivales, esto se logrará con el boton Z del Nunchuk; lo único que deberemos hacer es esperar el momento correcto para "meter la pierna" y no cometer alguna falta que nos puede representar una tarjeta amarilla, o roja en el peor de los casos.





Si se te complica un poco el nuevo estilo de controlar a tus personajes, no hay ningún problema, podrás usar un mando de Consola Virtual dentro de una opción cooperativa hasta que te acoples al nuevo estilo.

El camino hacia el trofeo

La elección de modos de juego es buena, incluye los tradicionales amistosos para uno o más jugadores así como algunas opciones de entrenamiento, pero la que sin duda se lleva las palmas esta vez es la que te permite competir en uno de los torneos más espectaculares del mundo, la Liga de Campeones de Europa. Ningún otro juego contendrá esta cualidad, ya que Konami ha conseguido los derechos, un motivo extra para que te dejes atrapar por la magia del futbol.

¡El campeón ha vuelto!

Pro Evolution Soccer 09 es el mejor simulador de futbol de siguiente generación que podrás encontrar en el mercado; su estilo de control te permite llevar al límite tus habilidades como estratega; es tan absorbente que por primera vez esperarás el medio tiempo para relajarte y formar un nuevo plan. PES 2009 es un ganador indiscutible, que ha logrado llevar a Konami de nueva cuenta a la cúspide de este deporte.

Una gloria del pasado

El arte hecho futbol: International SuperStar Soccer 64

© 1997, Konami

La perfección llegó en 1997 al Nintendo 64 con **International SuperStar Soccer 64**; se vio una verdadera evolución en todo sentido, siendo el *gameplay* el más notorio. Gracias al *stick* del control, ahora podías mover a los jugadores en ángulos en los que antes era imposible, permitiéndote así colocar disparos y pases de ensueño, sin mencionar movimientos como la "bicicleta". Por cuestiones de licencias y derechos, el juego sólo contiene selecciones nacionales con nombres falsos de los futbolistas, pero a pesar de eso, logró ganarle a la propuesta de EA Sports con su serie **FIFA**. Sería interesante que pronto estuviera disponible para descargarlo a nuestros Wii mediante la Consola Virtual. A la fecha, es considerado por muchas personas en todo el mundo como el mejor juego de futbol creado hasta la fecha, aunque con la salida de **Pro Evolution Soccer 09**, eso podría cambiar.

Los expertos comentan

Master

Me da mucho gusto que los licenciatarios comprendan lo que es Wii, que dejen de crear juegos casuales y que usen el control para explorar caminos desconocidos, tal cual ha hecho Konami con su serie **PES**. Los videojuegos de futbol me encantan, y debo decir como gran aficionado a este deporte, que en pocos casos he visto recrearse tan bien la experiencia que supone esta actividad. Desde mi perspectiva, no hay competencia para esta joya, la versión de Wii es la única de siguiente generación.



Crow

Ahora sí que en verdad se nota una "evolución" en **Pro Evolution Soccer**, pues parte desde el concepto del año pasado y reinventa el estilo de juego para ofrecer algo sin igual, superior a cualquier otro título de futbol que esté en el mercado actual, y de hecho, es aún mejor que sus similares en otras plataformas por su *gameplay*. En particular, me agradan los juegos de soccer, pero me es más importante que se desarrollen bien, a que luzcan videos de inicio o final que no me enriquecerán la experiencia en el campo, así, **PES 09** cumple con honores, se los recomiendo ampliamente.



Panteón

Lo saben, es en los juegos de deportes en donde cualquiera puede ganarme (menos en los extremos), pero eso no significa que no sepa diferenciar entre uno y otro. A pesar de que este juego no se puede comparar con series como **Winning Eleven** o **FIFA**, es muy bueno y entretenido, especialmente para aquellos que no sean tan fans de este deporte como yo. Puedo recomendarlo para quien no es demasiado exigente, pero si lo que buscas es algo un poco más serio –y aburrido–, entonces mejor ve por las opciones que acabo de mencionar.

Onechanbara
BIKINI ZOMBIE SLAYERS

Quizá el nombre no te diga mucho, pero se trata de una serie que debuta en el Wii, teniendo como primicia a un par de hermanas que combaten a todo tipo de enemigos, por supuesto, los zombis no tendrán descanso pues son la parte fundamental de la historia combinada con chicas guapas que usarán sus poderes para limpiar las calles de cualquier amenaza. Esta franquicia inició como uno de los proyectos básicos de D3, sin embargo, superó las expectativas, filtrándose a más fans que se dejaban seducir por su *gameplay*.

MATURE 17+ M ESRB — Derramamiento de Sangre, Temas Sugestivos, Violencia

GAMEPLAY · GRÁFICOS · SONIDO · DIFICULTAD · HISTORIA — EN 8.0

Poniendo a los zombis a temblar

Te presentamos a las nuevas guerreras

La primicia en **Onechanbara: Bikini Zombie Slayers** se centra en **Aya**, quien emprende un viaje para encontrar el sentido de sus ancestros IMICHI, sin importar si la conduce a respuestas que no quería conocer. Lógicamente, tanto D3 Publisher como sus desarrolladores (Tamsoft) no se enfocaron en hacer una adaptación directa de su similar en Play Station 2 de Sony, sino que pensaron en las cualidades únicas del Wii de Nintendo para mejorar la experiencia de juego, es por ello que ya puedes realizar los movimientos de cada personaje con acciones gestuales como ha ocurrido en otros títulos (**The Legend of Zelda**, **Star Wars: The Clone Wars**), es más, el arma principal es una Katana, así que te sentirás como pez en el agua al efectuar los movimientos corporales típicos del arma, pero no te preocupes, los combos no son tan demandantes de acciones físicas, evitando que sea cansado luego de patearle el trasero a un centenar de criaturas no muertas.

Compañía: **D3 Publisher**
Desarrollador: **Tamsoft**
Categoría: **Acción**

1-2

Elige a tu chica

Al iniciar el juego, podrás elegir a cualquiera de las hermanas, **Aya** o **Saki**, ya sea en el modo individual o cooperativo, utilizando cada uno de sus estilos de combate y movimientos; toma en cuenta que dependiendo de la chica que escojas, serán las acciones y ataques especiales que puedas realizar al momento de aplastar zombis. Ahora bien, imagínate, con tantas peleas y luego de cercenar a los monstruos con tu poderosa y afilada katana, seguramente algunas gotas de sangre permanecerán en el filo de tu espada, por lo tanto, dependiendo de la cantidad que obtengas, entrarás a una modalidad especial denominada como "Rage Mode", obteniendo más poder y la agilidad para destruir a los enemigos con suma facilidad al liberar ataques mortales que ni **Ruy Hayabusa** se imaginaría en alguna de sus aventuras. Esta acción es sumamente útil para ataques *melee* en zonas amplias.



El juego se basa en golpear a tantos enemigos como aparezcan en pantalla, algo fácil para una guerrera.



No porque la ciudad esté en caos, hay que perder el estilo, así, ellas lucen de maravilla.

Con la ayuda de su curvilínea hermana Saki y armada solamente con sus katanas y mortal belleza, Aya enfrentará una nueva misión con acción sin límites para descubrir el origen de la reciente oleada de zombis.

Conforme avances en tu misión, derrotando a múltiples enemigos y conociendo a nuevos personajes, las hermanas se acercarán aún más para despejar las dudas sobre quién y por qué liberaron a la horda de zombis que aterran la ciudad; así, en cuanto tengas idea del origen, contarás con un nuevo objetivo para vencer y arrancar de raíz el problema; las misiones incrementan su dificultad a cada instante, así que prepárate bien y no bajes la guardia. Para complementar tu fantástica experiencia, existen múltiples modos de juego (Free Play Mode, Survival Mode, Quest Mode, entre otros), además del tradicional de historia, ofreciéndote bastantes horas de juego y gran oportunidad de *replay value*.





Los videos intermedios, de presentación y desenlace tienen una calidad impecable, así podrás disfrutar de estas chicas en la mejor resolución.

Digitalmente sexy

Porque los juegos de aventura, peleas y acción, también tienen su glamour



Mai Shiranui

Cuando el terreno de las bellezas gladiadoras era dominado brutalmente por **Chun-Li**, SNK llega con una nueva franquicia conocida como **Fatal Fury**, de donde se desprende la peleadora Mai Shiranui que posteriormente fuera convocada para **The King of Fighters**. Ella es la nieta de Hanzo Shiranui, maestro en las artes del Ninjitsu. Tomando eso en consideración, **Mai** tuvo una gran escuela familiar, apoyándose en su padre para aprender el talento ninja que la ha caracterizado durante todos estos años. Su atuendo no ha cambiado radicalmente, de hecho se conserva la misma línea en tonos rojos acompañados por un abanico que aparte de refrescarla, es un arma poderosa.

Lara Croft

Otra curvilínea que no tiene problemas para seguirle el paso a **Indiana Jones** es **Lara Croft**, la joven y bella arqueóloga que ha cobrado vida a través de diversas modelos como parte de los videojuegos, mientras que Angelina Jolie lo hiciera para las películas. La más reciente chica **Croft** es Alison Carroll, una gimnasta inglesa quien apenas va por sus 24 años en este mes. Originalmente, la saga **Tomb Raider** era una exclusiva para PS, pero desde hace tiempo, Eidos y Crystal Dinamics se han enfocado en desarrollar la franquicia para todas las consolas.

Usa el Wiimote como tu Katana

Los combos se generan de diversas formas, tanto aéreos, terrestres o distantes, es decir, dependiendo de dónde se encuentre ubicado tu enemigo, siempre habrá la oportunidad de un ataque de poder, generando efectos especiales en plena acción. Incluso puedes cambiar el tipo de ataque, es decir, desenfunda una katana para lograr mayor precisión de ataque o utiliza dos si quieres deshacerte de un grupo de revoltosos zombis en menor tiempo, ya sabes, el tiempo es oro. Además, como te comentábamos anteriormente, luego de cierto nivel de acción, se habilitará la opción Rage Mode, la cual libera la furia interna de **Aya** y **Saki**, provocando que te pongas en un estado de poder (incrementando tu potencial en velocidad, agilidad y fuerza) para que pisotees a los enemigos como si fueran insectos. Para complementar el cuadro y como la plaga de zombis es extensa, otras dos chicas se unirán al club, por supuesto, ser sexy debe ser un requisito, al igual que controlar bien las armas y tener la valentía necesaria para enfrentar a los lentos, pero mortales zombis.





En concreto, **Onechanbara** se podría catalogar como un juego para los fans de la animación japonesa, sin embargo, en cuanto lo juegues, notarás que no necesariamente debes pertenecer a un grupo en específico para divertirte, pues es un videojuego lleno de acción y con un grado de dificultad moderado que te permite el entretenimiento en cualquier momento. La historia no es muy compleja, aunque es curioso cómo integran el concepto de los zombis con la idea de chavas guerreras orientales que se visten con atuendos de dimensiones minúsculas. Te recomendamos que le eches un ojo a todas las opciones.

¿Sabías que?

Detalles simples que complementan tu videojuego

1. En Europa, a la primera versión, se le conoció como **Zombie Zone** y sólo participaban las dos hermanas.
2. En abril del año pasado, el director Yohei Fukuda se aventuró a rodar la primera película *Live Action* basada en la serie de **Onechanbara**, sin embargo, no hay planes para que llegue a las marquesinas de nuestro país. Si quieres más información, checa "El Ojo del Cuervo" en el siguiente número.
3. Fue tanto el éxito de la primera entrega que en Japón rápidamente lo trasladaron a dispositivos móviles (celular) con gran calidad y manteniendo el concepto sexy y de acción.
4. Dentro del juego **All Star Fighting** (título que reunía a varios personajes de la línea Simple Series de Tambsoft para Japòn y Europa) puedes observar a **Aya** como personaje seleccionable; por desgracia, dicho juego nunca llegó ni a nuestro continente ni a las consolas de Nintendo.

© 2008, Tornado Film/ Geneon

Los expertos comentan

Master

Este es uno de esos juegos que provoca dudas, ya que realmente no ofrece nada novedoso, es un título de acción como hemos visto decenas… pero por alguna razón es ¡sumamente divertido! Nada como andar por la ciudad con una espada destruyendo todo lo que se te ponga a tu paso, pero lo mejor no es eso, sino la manera en la que lo haces. Puedes ejecutar combos de varios tipos, los cuales en un inicio no serán tan sorprendentes, pero como ganes experiencia, podrás partir a un zombi en mil pedazos. Por si todo esto fuera poco, puedes jugarlo con un amigo más, aunque no lo creas, es una gran opción que te mantendrá por días pegado a tu asiento.



Crow

Hay que tomar en cuenta que **Onechanbara** inició dentro de la "Simple Series", es decir, juegos sencillos y que no tenían mucho potencial, pero su estilo de juego (es decir las chicas) se volvió popular entre los fans y ahora ya es considerado un título de acción en toda la extensión de la palabra. El *gameplay* es repetitivo hasta cierto punto, simplemente te dedicas a partir a los zombis en pedacitos por toda la ciudad, valiéndote de un número definido de acciones y otras adicionales que llegan en tu momento de ira. Gráficamente no será la última revelación, de hecho, se conserva el estilo de su versión original, siendo apoyado por los controles de Wii y las nuevas chicas que se unen al equipo.



Panteón

Me atrevería a decir que es virtualmente imposible que a un videojugador no le guste eliminar zombis y mucho menos ver a una linda chica en un juego, más aún cuando en **Onechanbara** las hay con prendas tan sexys; pero el hecho de que estos dos elementos sean el gancho para hacerte comprar un título más, la verdad sí me da pena ajena. No tengo nada realmente contra el juego, pero se me hace demasiado forzado lanzar al mercado un título que insulta nuestra libre -e inteligente- decisión sobre qué comprar. Este juego grita descaradamente: "¡Hey chavo, chicas y zombis, TIENES que comprarme!". Una clara y cotidiana estrategia para vender que se ha vuelto popular en estos días. ¿Comprarlo o no? Esa será una decisión plenamente tuya.

Wii Music™



www.wiimusic.com



Dragon Ball Z: Super Sonic Warrior 2
Nintendo DS

Habilita los secretos
Para habilitar los secretos de este juego, cumple con los diversos objetivos que se indican a continuación.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Androide #18	Completa el escenario Krillin's "Differences in Experience".
Androids #16 y #17	Vence la escena Android #18's "16's Agitation".
Babidi	Termina la misión Vegeta's "Evil Discovered".
Bardock (SP)	Finaliza los dos niveles Barrdock Goku Story.
Broly	Acaba el mapa donde peleas contra Broly en Goku's story.
Buu (Bueno)	Completa el nivel Gotenks' "Super Buu Has Emerged!".
Cell (Completo)	Vence la misión Cell's Complete Body: Successful!".
Cell (Segunda forma)	Termina el nivel Dr. Gero's "18, Activate".
Cell Jr.	Finaliza la escena Cell's (segunda forma) "Cell Jr.".
Cooler	Acaba el nivel Frieza's "A Battle of Blood Relations".
Dabura	Completa la misión Buu's "The Gate to the Other World".
Dende	Vence el nivel Piccolo's "Cooler's Armored Squad".
Dr. Gero	Termina la misión Gohan's "Ambition".
Frieza	Finaliza la escena Goku's "Enraged Warriors".
Ginyu	Acaba el escenario Vegeta's "Battle of Namek".
Gohan (Adolescente)	Completa el nivel Kid Gohan's "Golden Warrior".
Goku (Super Saiyan)	Termina la misión Goku's "Showdown: Core/Cooler".
Hercule	Completa el escenario "Best Friend".
Infinite Dragon Power	Acaba todos los modos de juego.
Majin Vageta	Ten a SSJ Vageta y a Babadi en el mismo equipo.
Maximum Mode	Termina un round de Z Battle.
Maximum Mode (Difícil)	Completa el Maximum Mode (Novice).
Maximum Mode (Mania)	Vence el Maximum Mode (Hard).
Mecha Frieza	Derrota la misión Frieza's "Time in the Other World".
Mecha Frieza (DP3)	Completa el último nivel de Frieza Story.
Metal Cooler	Acaba la escena Cooler's "Big Gette Star".
Shenron	Finaliza el nivel Ginyu's "That Hurts, Shenron!".
Super Buu	Acaba la misión Buu's "Best Friend".
Super Saiyan 2 Gohan (DP6)	Completa el último nivel de Gohan Story.
Super Saiyan 3 Gotenks (DP7)	Termina el último nivel de Gotenks Story.
Tien y Yamcha	Derrota la misión Krillin's "Revived! The Ginyu Force".
Trunks (Súper Saiyan)	Acaba la escena Trunks' "Time Machine".
Vegeta (Malo)	Finaliza con los tres rangos en Maximum Mode.
Vegeta (Súper Saiyan)	Derrota la misión Vegeta's "Vegeta vs Android 18".
Zarbon y Dodoria	Completa la escena Frieza's "Frieza's Irritation".

Drake and Josh: Talent Showdown
Wii

Mejoras en las habilidades
Participa en el minijuego "Joshakazam!" y activa los siguientes bonus.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Clases de actuación 101	Completa la actividad no. 16.
Clases de actuación 201	Acaba la actividad no. 46.
Clases de actuación 301	Finaliza la actividad no. 70.
Olimpiadas Cheetah	Concluye la actividad no. 58.
Cheetah Pro Sneakers	Termina la actividad no. 32.
Cheetah Cohetes	Completa la actividad no. 80.
Magic-o-Matic 10-Slot	Acaba la actividad no. 52.
Magic-o-Matic 15-Slot	Finaliza la actividad no. 75.
Magic-o-Matic 7-Slot	Concluye la actividad no. 24.
Super Splasher 1000	Termina la actividad no. 08.
Super Splasher 2000	Completa la actividad no. 39.
Super Splasher 5000	Acaba la actividad no. 64.

Wii Music
Wii

Elige diferentes estilos para usar en las Jam Sessions

En Quick Jam o Custom Jam, en la pantalla de "Start Playing", presiona y mantén así un botón direccional en el Wiimote y luego oprime Start en la pantalla para iniciar una Jam Session con todos los Miis en diferentes trajes.

Mantén presionado derecha en el D-pad

y oprime Start Right en el D-pad y pica "Start"

Todos los Miis vestirán playeras de "Wii Music".

Sostén presionado el botón B y oprime abajo en el D-pad y Start

Todos los Miis tendrán trajes con cinturones negros.

Mantén oprimido izquierda en el D-pad y luego aprieta Start

Los Miiis vestirán trajes de gato.

Sostén presionado el botón B e izquierda en el D-pad y oprime Start

Todos los Miis tendrán trajes de porristas.

Deja oprimido el botón B y derecha en el D-pad y presiona Start

Los Miis estarán vistiendo boxers de DJ/beat.

Mantén presionado abajo en el D-pad y oprime Start

Todos los Miis tendrán trajes de perro.

Deja oprimido el botón B y arriba en el D-pad y presiona Start

Los Miis vestirán trajes de rapero.

Mantén presionado arriba en el D-pad y aprieta Start

Todos los Miis tendrán trajes de etiqueta.

Spider-Man Web of Shadows
Wii

Habilita los nuevos trajes

Realiza las siguientes actividades para desbloquear los trajes deseados.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Armadura Spider-man (Negros y grises)	Completa el Acto 2.
Ben Reily	Finaliza los 25 eventos de la ciudad.
Spider-man cósmico	Termina el acto 1.
Spider-Man de acero	Colecta 750 spider tokens.
Spider-Carnage	Derrota a 500 enemigos.
Spider-man 2099	Acaba los 50 eventos de la ciudad.

Guitar Rock Tour
Nintendo DS

Bonus adicionales

Completa las siguietes tareas para activar los premios.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Blister Crusher	Completa el modo Drums Career en Hard.
Bring it On!	Obtén cualquier otro premio.
Button Squeaker	Completa el modo Drums Career en Medium.
Chillax	Espera por la pantalla de resultados de la puntuación sin brincártela.
Daredevil	Selecciona la dificultad Hard.
Batería - 100% de poder	Toca el 100% de las notas de poder en cualquier canción utilizando la batería.
Batería - 250,000	Consigue 250,000 puntos en alguna canción utilizando la batería.
Batería x100	100 notas consecutivas en la batería en la modalidad Easy.
Batería x200	Logra un récord de 200 notas consecutivas en la batería en el modo Medium.
Batería x300	Alcanza las 300 notas consecutivas en la batería en el modo Hard.
Guitarra - 100% Power	Toca el 100% de las notas de poder en cualquier canción utilizando la guitarra.
Guitarra - 250,000	Consigue 250,000 puntos en cualquier canción usando la guitarra.
Guitarra x100	Logra un total de 100 notas consecutivas empleando la guitarra en Easy.
Guitarra x200	Alcanza un total de 200 notas consecutivas utilizando la guitarra en el modo Medium.
Guitarra x300	Consigue un total de 300 notas consecutivas usando la guitarra en el modo Hard.
Ink of Faith	Inicia el modo de carrera.
Hammer de notas	Logra el 100% de notas en cualquier canción utilizando la batería.
Limpiador de notas	Alcanza el 100% de las notas en cualquier canción empleando la guitarra.
Plectrum Of Fire	Completa el modo de carrera con la guitarra en el modo Medium.
Rock Zero	Comienza una canción y no toques nada hasta que pierdas.
Cambio de cantante	Activa tu Superstar o Pyro powers tres veces en una sola canción.

Star Wars: The Clone Wars
Nintendo GameCube

Para acceder a los nuevos secretos de Star Wars: The Clone Wars, realiza las siguientes acciones.

Extras

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
CD Player	Gana 35 puntos de bonus.
Jedi Academy (mapa multiplayer)	Obtén 20 puntos de bonus.
Raxus Duel (mapa multiplayer)	Junta 5 puntos de bonus.
Rhen Var (mapa multiplayer)	Consigue 15 puntos de bonus.
Sketchbook	Gana 40 puntos de bonus.
Thule Moon (mapa multiplayer)	Obtén 10 puntos de bonus.
Unit Viewer	Junta 25 puntos de bonus.
Yoda para multiplayer	Consigue 45 puntos de bonus.

Opciones extra

CÓDIGO	SECRETO
YUB YUB	Completa los tres objetivos de bonus de la última misión jugada.
1WITHFORCE	Invencibilidad.
FUZZBALL	Juega como un Wookie en la academia Jedi.
FRAGFIESTA	Activa todos los mapas multiplayer.
THRISNOTRY	Habilita el siguiente nivel.
CHOSEN1	Consigue municiones ilimitadas.
CINEMA	Desbloquea todos los cortes cinematográficos.
GASMASK	Activa todas las misiones.
CORDE	Escoge a Amidala en multiplayer.
RogerRoger	Activa al Battle Droid.
Fake Fett	Habilita al Clone Trooper.
WAT TAMBOR	Obtén un Super Battle Droid.
SAYCHEESE	Consigue las fotos del equipo.

Blazing Angels: Squadrons of WWII
Wii

Aeroplanos disponibles

Al completar las misiones de la campaña con ciertos rangos, abrirás nuevos aviones después de cada misión. Termina sólo la misión activa de uno de los dos aviones, mientras que un rango de piloto veterano es necesario para el segundo. Los rangos se darán por estrellas, con el máximo de cinco y el mínimo de una. Tres estrellas son requeridas para un rango de veterano.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
B-17 Flying Fortress & Spitfire IX	Completa la misión de campaña 18 - Counter Attack con al menos un rango de piloto veterano.
Beaufighter & P-40C Warhawk	Termina la misión de campaña 6 - Desert Rats con un rango mínimo de piloto veterano.
Boulton-Paul Defiant & Ki-43 Hayabusa (Oscar)	Acaba la misión de campaña 10 - Midway: Turning Point con un rango mínimo de piloto veterano.
De Havilland (DH) Mosquito & N1K Shiden (George)	Finaliza la misión de campaña 13 - Rabaul Raid con un rango mínimo de piloto veterano.
Devastator & D3A1 Val	Completa la misión de campaña 7 - Day of Infamy con un rango mínimo de piloto veterano.
Dornier Do-335 Pfeil (Flecha)	Termina el modo de campaña.
F2A Buffalo & B5N2 Kate	Acaba la misión de campaña 8 - Surprise Attack con un rango mínimo de piloto veterano.
Fw-190A & Me-109G	Concluye la misión de campaña 14 - Preemptive Strike con un rango mínimo de piloto veterano.
Hurricane I & Me-110C	Completa la misión de campaña 1 - Training Day con un rango mínimo de piloto veterano.
Hurricane II & Me-110E	Acaba la misión de campaña 5 - Desert Recon con un rango mínimo de piloto veterano.
Meteor & Kikka	Finaliza la misión de campaña 20 - Berlin 1945 con un rango mínimo de piloto veterano.
P-51D Mustang & Me-109K	Termina la misión de campaña 16 - D-Day Normandy con un rango mínimo de piloto veterano.
P-51H Mustang & Fw-190D-9	Acaba la misión de campaña 19 - Flying Fortresses con un rango mínimo de piloto veterano.
P-82 Twin Mustang & J2M Raiden (Jack)	Concluye la misión de campaña 12 - The Battle of New Georgia con un rango mínimo de piloto veterano.
SB2C Helldiver & SB2A Buccaneer	Finaliza la misión de campaña 11 - Holding Guadalcanal con un rango mínimo de piloto veterano.
SBD-3 Dauntless & A6M Zero	Acaba la misión de campaña 9 - Midway: Opening con un rango mínimo de piloto veterano.
Seafire & Ju-87 Stuka	Completa la misión de campaña 4 - London 1940 con un rango mínimo de piloto veterano.
Spitfire I & Me-109E	Termina la misión de campaña 2 - Skies of Dunkirk con un rango mínimo de piloto veterano.
Swordfish & Spitfire V	Concluye la misión de campaña 3 - Dunkirk Evacuation con un rango mínimo de piloto veterano.
Tempest & A-1 Skyraider	Acaba la misión de campaña 17 - Paris: La Liberation con un rango mínimo de piloto veterano.
Typhoon & Me-110G	Completa la misión de campaña 15 - Top Secret con un rango mínimo de piloto veterano.



Hot Wheels Velocity X
Nintendo GameCube

Completa los siguientes retos en el modo Challenge para activar las pistas, vehículos u objetos enlistados.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Atom Blaster	Challenge 4
Crankshaft Docks	Challenge 8
Doom Disks	Challenge 16
Energy Shield	Challenge 9
Freon Bomb	Challenge 7
Glacier Track	Challenge 11
Jet Booster	Challenge 10
Krazy 8's Vehicle	Challenge 18
Laser Cannon	Challenge 1
Magnet Mine	Challenge 15
Sewer Pipe Arena	Challenge 5
Sho-Stopper Vehicle	Challenge 6
Sonic Boom	Challenge 3
Super Zapper	Challenge 13
Surf Crate Vehicle	Challenge 12
Treadwell Plaza	Challenge 14
Underworld Arena	Challenge 17
Underworld Track	Challenge 2

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Todos los autos	Toma 11 Bonus Items en el Challenge 8.
Todos los ítems	Consigue 30 barriles anaranjados en el Challenge 7.
Todos los mundos	Encuentra la llave secreta en el Challenge 18.
Prototipo HW	Completa todas las misiones en el Adventure Mode.
Velocidad del tiempo	Toma 60 barriles en el Challenge 12.
Municiones ilimitadas	Consigue barriles anaranjados en el Challenge 18.
Energía ilimitada	Reúne 179 barriles en el Challenge 17.
Turbos ilimitados	Colecta 8 zappers en el Challenge 4.
Mejoras del láser	Una vez que hayas vencido todas las Challenge Missions, regresa y completa la número 18 en Hard. Al hacerlo, te darán el código para activar las mejoras del láser.

High School Musical: Sing it!
Wii

Activa nuevos personajes y canciones

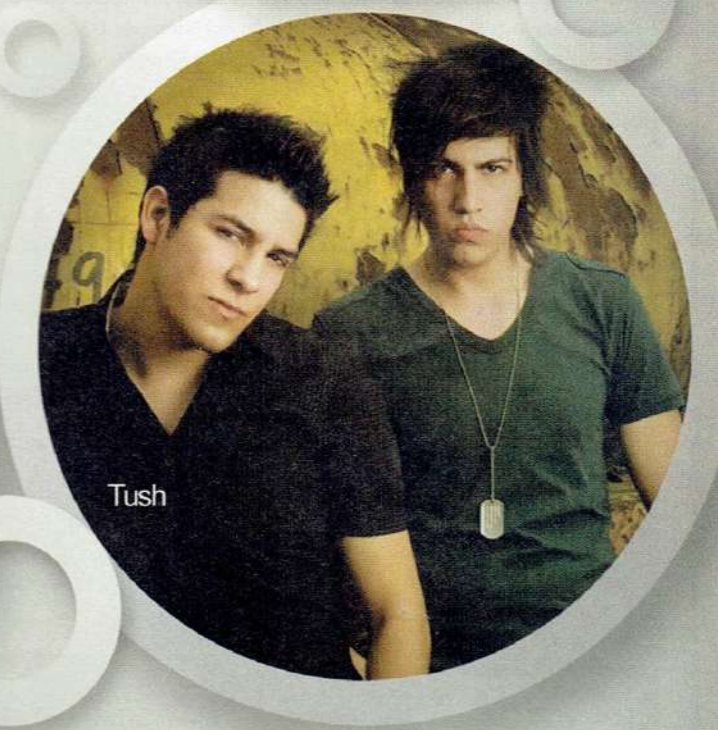
Para que completes el juego al 100 por ciento, realiza las siguientes metas.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
All For One	Consigue 12.5 millones de puntos.
All Good Now	Obtén 60 millones de puntos.
Beautiful Soul	Logra 80 millones de puntos.
Bet On It	Alcanza los 20 millones de puntos.
Cheetah Sisters	Gana 45 millones de puntos.
Coach (Sr. Bolton)	Anota 500,000 puntos en la escena The Gym.
Counting On You	Consigue 90 millones de puntos.
EveryDay	Obtén 30 millones de puntos.
Fabulous	Logra 7.5 millones de puntos.
Gotta Go My Own Way	Alcanza el millón de puntos.
Humuhumunukunukuapua'ah	Gana 15 millones de puntos.
I Can't Take My Eyes Off of You	Completa el Story Mode.
I Don't Dance	Anota 10 millones de puntos.
I Will Be Around	Consigue 70 millones de puntos.
Jump To The Rhythm	Obtén 35 millones de puntos.
Kelsi	Logra 250,000 puntos en "What I've been Looking For (Reprise)".
Martha	Alcanza los 500,000 puntos en la escena de la Cafetería.
Mascot	Gana 750,000 puntos en "We're All In This Together".
Sra. Montez	Anota 500,000 puntos en la escena Science Class.
Sra. Darbus	Consigue 500,000 puntos en la escena The Auditorium.
Noone	Obtén 40 millones de puntos.
On the Ride	Logra 50 millones de puntos.
Push It To The Limit	Alcanza los 100 millones de puntos.
Skater	Gana 750,000 puntos en la escena School Grounds.
What Time Is It?	Anota 2 millones de puntos.
Work This Out	Logra 25 millones de puntos.
You Are The Music In Me	Obtén 3 millones de puntos.
You Are The Music In Me (Reprise)	Consigue 5 millones de puntos.
Zeke	Anota 250,000 puntos en "Stick To The Status Quo".

si tu pasión por la música es genuina...







¡no compres piratería!



a favor de la música legal



Uno con el control

Por Master

Me da mucho gusto saludarlos una vez más en ésta, su sección Uno con el Control; espero que los consejos que les di en el número pasado de la revista les hayan servido para disfrutar y conocer más de esas joyas del pasado. En esta ocasión, tocaré un tema distinto, quiero hablarles un poco de lo que ha sido la industria desde la salida de Nintendo DS y Wii, ya que considero que a estas alturas, son ya de las plataformas más importantes de todos los tiempos, ya que han brindado una nueva herramienta a los programadores para realizar sus proyectos.

El inicio de una revolución

Desde hace un par de años, a cada juego que sale para las nuevas consolas que están en el mercado, se le considera de "siguiente generación", por el simple hecho de presentar gráficos en Alta Definición. A mi entender, dicho término está mal empleado, creando confusión en todo el medio, originando que nosotros como videojugadores en ocasiones no sepamos diferenciar entre un juego de siguiente generación y uno que no lo es.

Hasta hace poco tiempo, el sistema de juego se había mantenido sin cambios relevantes en su estructura, lo cual terminó con la aparición del Nintendo DS en el 2004; en ese preciso momento, la industria dio un giro de 360 grados, la Gran N nos indicaba un nuevo camino para seguir, el de la innovación y los riesgos, al que, muchos decidieron dar la espalda, tachar como una moda pasajera; pero con el tiempo, se demostró lo contrario.

Esta plataforma marcó el inicio de la verdadera siguiente generación de juegos; ya que el concepto no debe entenderse como un nuevo avance tecnológico que nos va a dar gráficos y sonido de primer nivel, sino como las mejoras en la interfaze que nos brindarán una experiencia más agradable; dejando atrás los típicos comandos con el Pad y los botones. Buscar nuevas experiencias no es fácil, así que por lo mismo deben ser valoradas desde una mejor perspectiva.



Nintendogs

TLOZ: Phantom Hourglass



Castlevania: Aria of Sorrow

Ninja Gaiden: Dragon Sword

Los ejemplos nos sobran, basta mencionar **The Legend of Zelda: The Phantom Hourglass**, **Castlevania: Aria of Sorrow**, **Ninja Gaiden: Dragon Sword** o **Nintendogs** para darnos cuenta de que la tan aclamada siguiente generación de juegos, ha estado entre nosotros desde haca ya un buen tiempo. En cada uno de los títulos que acabo de mencionar, se ha dejado en el pasado un estilo, se han roto las cadenas que limitaban la creatividad de los desarrolladores, situación que ha salvado a la industria de caer en un abismo parecido al que se vivió a inicios de los años 80.

Una nueva forma de divertirse

Nintendo había dado un paso enorme con el Nintendo DS, que a los pocos meses de su lanzamiento, dejó muy atrás a un sistema de la "competencia" que poseía mejores cualidades técnicas (mucha atención con ese detalle), pero aún quedaba algo más por hacer: llevar la misma fórmula a una plataforma casera, lo cual realizó hace ya poco más de dos años con Wii, anteriormente conocido como Revolution.

La salida de la consola blanca de Nintendo, ha marcado un antes y un después, define un nuevo estilo de juego, tomando las bases de Nintendo DS para crear un control sin precedente que ha logrado lo que parecía imposible debido a las nuevas tendencias; hacer que todas las personas jueguen, lo cual es algo que se debe remarcar.

Tras su éxito, se suscitó un fenómeno similar al visto en consola portátil, las críticas debido a la simpleza de los primeros trabajos para la consola no tardaron en llegar, acusando a Wii de promover a los jugadores casuales. En eso último estoy en completo desacuerdo, ya que ese calificativo debe usarse en las personas que juegan por moda, que no sienten ninguna pasión, no importa el corte del título o de la consola, pero no en quien gusta y disfruta de los minijuegos.

Con el paso del tiempo, las malas críticas y retractores han desaparecido debido a la oferta tan amplia que tenemos en el catálogo de Wii; hemos visto títulos que antes ni en sueños hubiéramos podido imaginar: **The Legend of Zelda: Twilight Princess, Metroid Prime 3, Dragon Ball Z: Tenkaichi 3** o el extraordinario **Super Mario Galaxy**, que es sin duda, desde mi punto de vista, la muestra más clara de lo que es un verdadero juego de siguiente generación, una obra maestra.



Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3

Lo interesante y realmente destacable de las dos propuestas que Nintendo nos ha brindado, está en que el público, los videojugadores, las han apoyado, se han dado cuenta de lo que representan, una evolución; esto ha quedado plasmado en los números de todas las consolas existentes, Wii es líder en ventas por casi el triple en la actual generación.

Se ha llegado a un punto en el que no se puede regresar; de ahora en adelante los desarrolladores deben experimentar con el *Hardware* para poder crear obras que nos provoquen sensaciones nuevas, ya nadie se conformará con buenos y coloridos gráficos en 1080P (Alta Definición) si el juego tiene el mismo control (literalmente) que hemos visto por más de una década. Seguramente en este momento Nintendo ya se encuentra trabajando en su próxima consola, es casi un hecho que retomará la idea del Wiimote, pero la compañía nunca ha repetido un mando en sus consolas, por lo que seguro nos volverá a sorprender, aunque lo más importante es que siga cuidando nuestros intereses y prioridades como videojugadores, además de conservar su visión desde hace años: crear juegos divertidos.



Animal Crossing City Folk

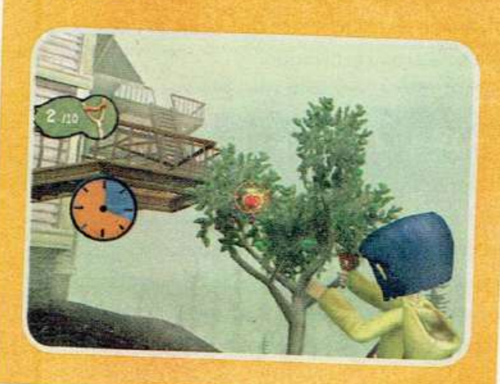
TLOZ: Twilight Princess

Por esta ocasión ha sido todo en Uno con el **Control**, espero que les haya gustado el tema que abordé; si tienen quejas o dudas, recuerden que pueden mandármelas por correo electrónico a juang@clubnintendomx.com; para el siguiente número regresarán los consejos y jugadas especiales, así que no pueden perdérselo por nada del mundo. Que pasen un mes excelente disfrutando sus títulos favoritos. ¡Hasta la próxima!



Coraline (Wii)

Basado en la película homónima, **Coraline** es una historia basada en la novela de Neil Gaiman que D3 Publisher llevará a los videojuegos para el Wii y Nintendo DS. Durante tu aventura, podrás explorar e interactuar en un mundo tridimensional extraído directamente del filme, como el Pink Palace y el impredecible mundo alterno. El sistema de juego te ofrece tanto una aventura completa, como una diversidad de minijuegos que disfrutarás completamente. Uno de los puntos importantes para esta entrega, son el perfecto diseño de personajes, con ideas y conflictos establecidos que dan pie a una de las grandes historias para esta temporada.



ÚLTIMA PÁGINA

PREPÁRATE PORQUE EN ABRIL TENDREMOS UNA EDICIÓN MUY MOVIDA

Con esto cerramos el primer trimestre del año. Vaya que hemos tenido títulos interesantes a diferencia de otros años en donde los primeros meses se caracterizan por la escasez de producto. Aún faltan muchos títulos por estrenar antes de que den el banderazo a la oleada de noticias que promete el próximo E3 (que ahora se adelanta un mes), ¿a ti qué te gustaría ver? Nosotros estamos cruzando los dedos para que Nintendo nos sorprenda con algo de **Star Fox**, **The Legend of Zelda**, **Kirby** o **F-Zero**, ojalá que por lo menos uno de estos proyectos se vuelva realidad. Mientras ello ocurre, no te pierdas por nada del mundo nuestra edición de abril, con nuevas historias del mundo de los videojuegos, noticias, secciones especiales y otras sorpresas (editoriales) que te tendremos próximamente. ¡Hasta entonces!



Nintendo viene por el segundo aire de sus títulos más aclamados en el Nintendo GameCube, íconos como **Pikmin**, **Mario Power Tennis** y **Metroid Prime** serán los candidatos perfectos para iniciar esta nueva oleada de reediciones. En nuestro próximo número, te platicaremos todos los detalles de cada título, así como un comparativo entre su versión original y la nueva. ¿Te imaginas jugar **Mario Tennis** en Wii? ¿Controlar a tu legión de **Pikmins** con el Wiimote o Nunchuk? Se nota que Nintendo está en busca de nuevas alternativas de juego, pues fue algo que se prometió cuando el Wii estaba a punto de salir al mercado, ¡no te lo pierdas!

Samurai Shodown Anthology (Wii)

Siguiendo con los reestrenos, SNK Playmore continúa con **Samurai Shodown Anthology**, un excelente compendio con los momentos más icónicos de esta franquicia que brilló en las Arcadias e incluso vimos llegar al Super Nintendo. Aquí se incluyen seis juegos (todos los existentes), generando un total de 48 personajes en conjunto. Gráficamente conserva su look original, así como el *gameplay* que tanto nos gustó cuando apareció por primera vez, con las luchas de espadas y golpes especiales. Como detalle adicional, tendrás un editor de color para tu personaje, así lo podrás personalizar dependiendo de tus gustos.



Sonic & the Black Knight (Wii)

Luego de su aventura en Secrets Rings llega **Sonic & the Black Knight**, título desarrollado por el Sonic Team de Japón que transporta al puercoespín azul a un mundo medieval, armándolo con una espada para cumplir su objetivo: ser el héroe y salvar nuevamente al mundo. **Sonic and the Black Knight** reúne a múltiples personajes principales del Universo de **Sonic**, mostrándoles lo que se necesita para convertirse en un héroe y gran caballero a la vez. Durante una serie de misiones inspiradas en locaciones de las historias del rey Arturo, recorrerás un sinfín de retos, conociendo a nuevos amigos y villanos mientras logras el honor y la distinción del reino.





Entra a nuestro portal WAP: Envía KUALKE al 927 y te sorprenderás $0.85 IVA inc. Aplica transporte GSM

Buena onda en tu celular esta PRIMAVERA

Juegos Premium 55155

Las mejores gráficas en 3D ahora en tu celular. *Requiere 2 mensajes $23* IVA inc.

Envía un mensaje al 55155 con el texto JUEGO58 (espacio) y la REFERENCIA del JUEGO que deseas. Ejemplo: JUEGO58 CARRERAS

CARRERAS

Participa en las carreras callejeras con los coches más tuneados.

AHORCADO

Sigue resolviendo frases para convertirte en el mejor jugador!

BIKES

Con GP Bikes disfruta de potentes gráficos, nuevos y vibrantes circuitos.

BOOM3

Maneja las burbujas para que no empujen al ratón de su plataforma.

NINJA2

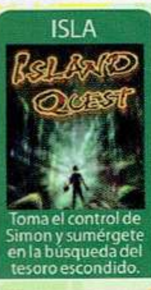
Dispara, corre y salta cumbres más altas y magníficos castillos. Llega a la meta !!

ALEXA2

Retoma el momento en que Alexa destruye los misiles del Alfa Génesis.

CHAMPIONS

Lleva a tu equipo a ganar al torneo más importante de clubes de Europa!

ISLA

Toma el control de Simon y sumérgete en la búsqueda del tesoro escondido.

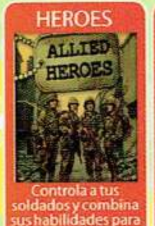
BOLICHE

Un nuevo juego de bolós para tu móvil! Podrás desafiar a los mejores del mundo.

Super Juegos 33133

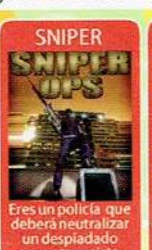
La mejor diversión en tu celular, descárgalos todos. *Requiere 2 mensajes $15* IVA inc.

Envía un mensaje al 33133 con el texto JUEGO58 (espacio) y la REFERENCIA del JUEGO que deseas. Ejemplo: JUEGO58 HEROES

HEROES

Controla a tus soldados y combina sus habilidades para acabar las misiones...

HONOR

Estrategia y fantasía unidas en un juego que te hará disfrutar como nunca.

SNIPER

Eres un policía que deberá neutralizar un despiadado grupo terrorista.

SELVA

Disfruta de esta nueva aventura en la Jungla. Pruébalo y no podrás parar...

OCEANO

Juego adictivo que consiste en alinear la cadena alimenticia marina.

AMOR

¿Quieres saber si le gustas?, ¿Cómo puedes conquistar a esa persona?...

PUMPETA

¡Los Pumpets regresan más divertidos que nunca! Disfrútalos.

CEREBRO

Prueba tu inteligencia en las 4 categorías con Brain Coach.

EVIL
Diviértete jugando a este escalofriante pinball y consigue puntos.

SILVER

Ayuda al protagonista a librarse de la maldición que sufre.

Fotos a todo color 69169

Sólo para ti, Bájalas ya... $15* IVA inc.

Envía FOTO58 (espacio) la CLAVE de la imagen (espacio) y las 3 primeras letras de la marca de tu CELULAR al 69169. Ejemplo para Nokia: FOTO58 NEO1 NOK










NEO1 NEO10 NEO11 NEO12 NEO2 NEO3 NEO4 NEO5






LUCHA LUCHA5 LUCHA6 LUCHA1 LUCHA2 LUCHA3 LUCHA4 LUCHA7








UFO37 UFO35 MANGA1 UFO31 MANGA8 MANGA20 MANGA10 UFO19

Sonidos Reales

$15* IVA inc.

Envía un mensaje al 33133 con el texto CLIP58 (espacio) la CLAVE del sonido (espacio) y las 3 primeras letras de la marca de tu CEL. Ejemplo para Nokia: CLIP58 DORI1 NOK

Descripción del sonido real	Clave
Amigooou, tienes un mensaje en cetaceoooou	dori1
El teléfono está sonando, contestaaa!	dori2
Amigo ballena, contesta amiguito!!!	dori3
Nena contesta! Soy tu amigui del alma	fresa1
Toma tus herramientas y arregla tu vida tonto!	fresa3
Daddy contesta, habla tu princess, ven por mi!	fresa4
Esta fiesta es buenísima...lánzate!!!	fresa5
Baby TQ, me encantó tu romantic style!	fresa6
El teléfono que suena me enloqueceee!	chente
Noo mis botones de gomita nooo!!!	jengibre
Aló nena, soy yo, tu sabes que soy real	argentino
Pero me vas a contestaaar cuando veas mis llamadas	kpaz
Anádale chiquita... contéstameee! Anda preciosa...	reggaeton
El celular suena horrible... horribleee	lonje
Contesta, eres tu una gallina grande y gorda?	gavilan
La la la la la la la...Contesta ya!!!	quinky
Beeep beeep...beeep beeep!	vochito
Oyes eso suertudo, es un celular, Wily, Wilyyy	jalf
La Muchedumbre te pide a gritos que contestes!!!	muche
A ver muchedumbre, despierten al niño. Despierta despierta.	muched
Muchedumbre miedo	muchemiedo
Me amarraron como puerco...	puerco
Tengo miedo, tengo miedo...	tengo

Temas para ti 33133

Cambia todas tus pantallas $15* IVA inc.

Envía TEMA58 (espacio) la CLAVE del tema que deseas al 33133.
Ejemplo: TEMA58 HMETAL


HMETAL


COCHE


HADA


DIVERTIDO


DRAGONTE


PUNK


GATEM







Animaciones exclusivas 33133

Lo mejor de esta Primavera sólo para ti. $23* IVA inc.

Envía ANIMA58 (espacio) la CLAVE de la animación (espacio) y las 3 primeras letras de la marca de tu CELULAR al 33133. Ejemplo para Nokia: ANIMA58 MATRIX NOK


MATRIX


BAT1


VUELTA


DARK1


NEON8


SPIDEI


ANZUELO


CALAVERA3


ROCK


MIRADA2


PERRITO


DIENTES

